昭和63年11月10日発行（毎月1回10日発行）第2巻第11号（通巻20号）昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXマークはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊MSX・FAN

●NEW
ゼビウス
ウイングマンスペシャル
グレイテストドライバー
マイト・アンド・マジック
フライトシミュレーター
フィードバック
ディスクステーション創刊号

●RADAR
〈新機能解説と新機種カタログ〉
MSX 2+

●LIST
ゲーム
プログラム
13本

●㊙情報満載
〈激走ニャンクル魅力解剖！〉
ゲーム十字軍

●ATTACK
ラスト・ハルマゲドン
めぞん一刻・完結篇
イース Ⅱ

1988 NOVEMBER 11
360YEN

SONY

It's a Sony

MSX界の
実力機だ!

1 ゲームがつくりたくてたまんなくなるぞ。

「ゲームプログラミングツール（F1XDJ専用）」に「ゲームプログラミング解説本」がゲームづくりを解りやすく教えてくれるんだ。と〜ぜんBASIC解説書もBASIC文法書もついてるぞ。 詳しくは下の小林クンの例を見よう!

2 日本語処理機能だって標準装備さ!

F1XDJではMSX2+の標準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、〈JIS第2水準漢字ROM〉と約150,000語（複合語含む）の内蔵された連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能〈MSX-JE〉も内蔵。もうこれで日本語はバッチリ。

3 FM音源、臨場感あふれるゲームの音だ。

8オクターブ9音同時発音／メロディー6音・リズム5音、音色データ64音、リズム5音のスグレモノのFM音源。もちろん今まで通りPSGも装備。

4 1.9万色の自然画再現。こりゃ、自然画モードだ。

5 横スムーズスクロールだって、むろんできちゃうぞ。

ついに、ゲームデザイ

さあ体験!!

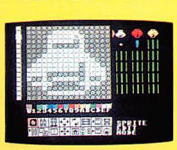
もう日頃遊んでるゲームにあきちゃった。そこで強敵デメロンをやっつけるオリジナルシューティングゲームを考えてみたんだ。

小林君は「宇宙戦争ゲーム・デメロン」をつくりはじめたぞ。

XDJのプログラミング解説本・プログラミングツールで

Step 1 ゲームプログラミングツールについているスプライトエディターを使うんだ。

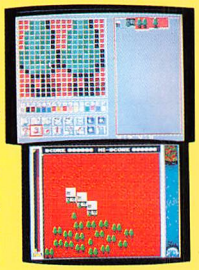
ボクが前から考えていたキャラクターをゲームに使ってみた。「プログラミングツール」のスプライトエディターで簡単にキャラがつくれる。しかもそのままゲームのプログラムに組み込めるんだ。便利!



小林君の考えていた自機のイメージ画もこんな風にできるぞ。

Step 2 グラフィックキャラクターエディターを駆使しよう。

背景をつくろう。遠いはるかな宇宙空間だって、木の茂った地上の風景だって「ツール」の中のグラフィックキャラクターエディターなら、簡単だ。いくつかのパターンをつくって、それをいくつも組みあわせれば、背景の出来上がり。



Step 3 グラフィックエディターを大活用!

「ツール」の中のグラフィックエディターを使えば、最大256色の色を使って、画面いっぱいにグラフィックが描けるんだ。そしてボクはコリにコッて、「DEMEROON」のタイトル画もつくっちゃったぞ。

ゲームの流れは変わった。

あそぶ時代 から つくる時代 へ。

F1XDJ

■3.5インチ〈FDD〉内蔵 ■〈スピコン〉〈連射ターボ〉搭載 ■〈ポーズボタン〉機能付 ■〈集中インジケーター〉装備
■メインRAM64KB, V-RAM128KB実装 ■プログラミングの楽な独立10キー ■JIS配列キーボード ■〈2スロット〉装備

HB-F1XDJ MSX2+
標準価格 69,800円 新・発・売 10月21日

「つくる時代」のお手ごろ価格高性能マシン。 F1XDmk2

■F1ツールディスク(F1-XDmk2専用)付属 ■3.5インチ〈FDD〉内蔵 ■〈スピコン〉〈連射ターボ〉搭載 ■〈ポーズボタン〉機能付 ■〈集中インジケーター〉装備 ■メインRAM64KB, V-RAM128KB実装 ■「プログラミング」の楽な独立10キー ■JIS配列キーボード ■〈2スロット〉装備

HB-F1XDmk2 標準価格 49,800円

ン・パソコン登場だ!

Step 4 FM音源、ミュージックエディターを操作して…。

なんといっても音楽が必要だ。「ツール」のFM音源ミュージックエディターで、気分はもう作曲家。ゲームの中の重々しいサウンドもタイトル音楽も、画面を見ながらスイスイできるんだ。

小林君のつくったデメロン最終画面だ!

Step 5 プログラミング解説本を見て、全てを一枚のディスクに収め、完成だ。

こうしてボクはオリジナルシューティングゲーム「デメロン」を完成したんだ。XDJ・「ゲームプログラミング解説本」・「ゲームプログラミングツール」を使えば、ふつうなら難しい背景づくりや、音楽づくりもあんがい簡単にできる。キミもただゲームで遊んでるだけじゃなくて、つくってみよう。そして、友達にオリジナルゲームをプレイさせてみないか。そうだ、キミはもういっぱしのゲームデザイナーなんだぜ!!

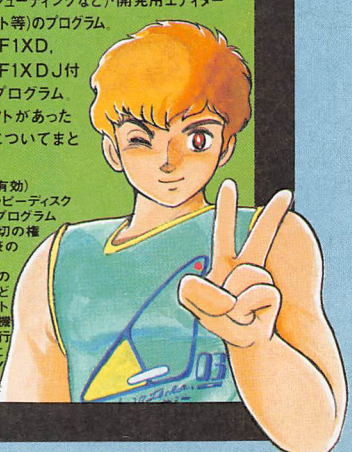
全国のMSXファンに告ぐ。小林君に負けるな!

自作ソフトを応募して欲しい!!

「ヒットビットスタッフになろう!! ソニープログラミングコンテスト」

■一般プログラム部門 ゲームソフト(R.P.G.シューティングなど)・開発用エディター(お絵書きソフト、ツール等)、実用ソフト(表計算ソフト等)のプログラム。
■小林ツクロウ君部門 「F1ツールディスク」(F1XD, F1XDmk2)、「ゲームプログラミングツール」(F1XDJ付属)または、「センサーキッド」を使ってつくったプログラム。
■アイデア部門 こんなパソコンやゲームソフトがあったらいいな等、君が将来欲しいMSXパソコンについてまとめ、絵やイラストを入れて説明してください。

●応募期間 '88年12月1日～'89年3月31日(当日消印有効)
●応募作品 MSX規格でつくられた自作ソフト、フロッピーディスクまたは、カセットテープで参加して下さい。応募されたプログラムは、お返しできません。応募プログラムの著作権等一切の権利はソニー㈱に帰属いたします。応募作品は未発表のものに限ります。
●各部門ともベストHIT BIT賞、準HIT BIT賞、のほかアイデア、テクニック、グラフィック、ひょうきんさなどを評価する特別賞があります。各賞入賞者には、ヒットビットスタッフとして、HIT BIT商品(パソコン・周辺機器・ソフト)のモニター(モニター後は返却)と表彰が行われます。また、応募者の中から、抽選で300名様にソニーオリジナル「スタジアムジャンパー」をプレゼント!
くわしくは、店頭ポスター・チラシ又は本誌1月号(12月8日発売)をご覧下さい。



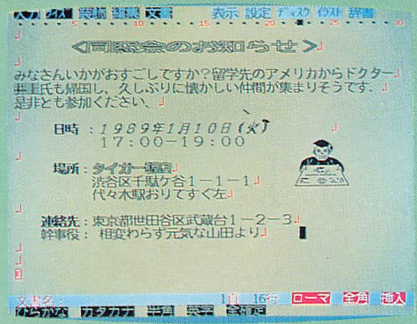
●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー(株)カタログMF係へお申し込み下さい。 ● MSX はアスキーの商標です。

SONY

機能充実、エンピツ感覚で使えるぞ。

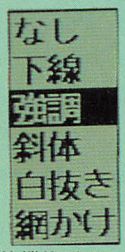
日本語生活満足シリーズ 2部作、登場。

絵も字も筆も美しい。



1 プルダウンメニューがスグレている。

プルダウンメニューを採用。だから使いやすいんだ。さらにMSX-JE対応なので、高速かつ効率の良い変換ができる。



2 文字修飾、イロイロがリッパだ。

強調・網かけ・アンダーラインなどなど豊富な修飾機能がついてるぞ。半角（カナのみ）・全角・横倍・縦倍・4倍角と文字サイズもイロイロ。しかも、JIS第1・第2水準に対応。

3 ブロック編集機能がウレシイのである。

ブロック編集やカット、コピー、ペーストもできちゃうから、文書編集がラクチンだ。

4 イラスト集付属がタノシイのだ。

約100種類のイラスト集付き。オリジナル文書を楽しくしようぜ！

MSX2ユーザーは待っていた！

高機能日本語ワープロソフト

文書作左衛門（ぶんしょさくざえもん）

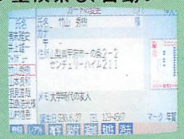
10月21日新発売

MSX2 2DD×2 HBS-BO12D 標準価格6,800円

©Sony Corporation/イラストデザイン©Broder band Japan

まだ、はがきを『書いて』いるのか？

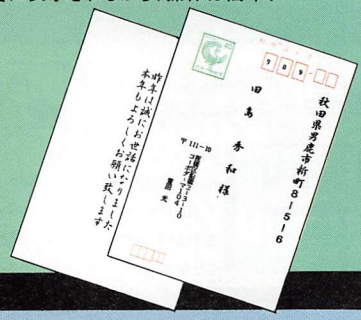
1 住所録を『約1,000件登録』し多重検索も、自動ソートも、グルーピングも、できる。簡単な名刺管理に使えるぞ。



2 書体には『毛筆（JIS第1・第2水準対応）』もある。毛筆フォントディスクつきだから、毛筆書体で宛名印字ができるんだ。印字イメージが画面でわかるレイアウト表示つき。

3 葉書の『裏書ワープロ』もついている。だからはがきのことなら何でもOK。シンプルで使いやすい設計だ。

4 ガイダンス画面表示で『カンタン操作だ。』ファンクションキー中心のキー操作のうえ、ガイダンスが画面に表示されるから、操作は簡単！



出た！

簡易カード型データベースソフト

はがき書右衛門（かきえもん）

10月21日新発売

MSX2 2DD×3 HBS-BO13D 標準価格7,800円

©Sony Corporation.

キミのMSXにも「作左衛門」「書右衛門」が使えるのでござる。

MSX-JEを内蔵していない今までのMSX2でも「文書作左衛門」、「はがき書右衛門」が使えるようになるのだぞ ●漢字BASIC●JIS第1・第2水準漢字ROM●MSX-JE（辞書ROM約15万語）内蔵

MSX標準日本語カートリッジ

HBI-J1 標準価格17,000円

©ASCII Corporation/©エルゴソフト & ©Sony Corporation

鮮明さで差をつけるならコレであります。

●和文3種（標準・ポエム・かしこ）英文3種（標準・ポエム・デコ）の豊富な書体。●住所・名前を入力するだけで、フォーマットに合わせて印字する葉書宛名印字モードつきの便利さ。●JIS第1/第2水準漢字ROM内蔵。●プリンターケーブル付

24ドット漢字サーマルプリンター

HBP-F1 標準価格44,800円

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内 ソニー㈱カタログMF係へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標です。

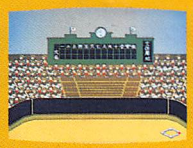
リアル体験
スポーツシリーズ
3部作登場。

ボールと汗が飛んでくる。

これほど人間クサイ野球ゲームはなかった。

どの選手が強気か？弱気か？選手データに加え、人格データも備えた業界初の野球ゲーム、誕生。選手の個性を見抜け！それが勝利への道だ。

●テキは強気か？弱気か？人格データや実績で各選手が個性あふれるプレーをするぞ。
●臨場感だ。実況中継機能。試合状況や、内角球にビビる選手の表情などをリアルに再現する、実況中継機能つき。
●球場を選べ。雨天コールドまであるぞ。ドーム球場、野外プロ球場、市民球場の3つの球場を用意。ドーム球場以外では天候や時間もリアルに変化。
●14球団の壮絶な戦いだ。12球団に加えて大リーグイメージの球団、往年の名選手によるレトロ球団が参加。
●プレイモードも4種類！ペナントレース・オープン戦・監督モード・ホームランモードの4種のプレイモードだ。大勢でホームラン競争もできる。
●入った、入った、大歓声！BGMはFM音源対応。だから迫力抜群。



11月21日
初登板

どリアル野球シミュレーション
PLAY BALL II
プレイボールツー

HBS-G068D 標準価格6,800円

MSX2 2DD ©Sony Corporation/KLON

11月21日
発売開始

君はゴルフ会員券を買ったのだ。

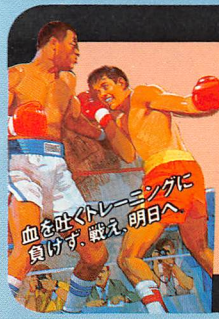
有名ゴルフクラブのコースをそっくり再現。細かいプレイ設定に4種のプレイモード。緻密で大胆なゴルフテクニックを養うのだ。

Membership Golf
4種の有名ゴルフクラブのシミュレーション
メンバーシップゴルフ

HBS-G069D 標準価格7,800円

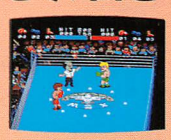
MSX2 2DD×2 ©Sony Corporation/KLON

◎まず登録だ。正会員登録をすませ、さあグリーンへ。
◎サザンクロスカントリークラブ、田人カントリークラブ、GMG八王子ゴルフ場、長瀞カントリークラブ——有名ゴルフクラブのコースを忠実に再現。本物のコースならではの緊張感が味わえる。
◎さぁイクゾ！臨場感たっぷりのプレイ。スタンス・グリップなどプレイのこまやかな設定ができるうえ、コースの起伏もリアルに忠実再現。
◎キャディさんの声は神の声。アドバイス機能付き。キャディがキミに適切な指示を与えてくれるんだ。さらにヘッドインパクトの瞬間を再現し、打ち方の研究もできる。
◎多彩なプレーモードだ。ストローク・マッチ・トーナメント・トレーニングの4モードでプレイが楽しめる。
◎グリーンいっぱいに広がる音楽。BGMはFM音源対応で迫力抜群。



ボクサーを育て、鍛えて、目ざすは実力世界ナンバー1。

●トレーニングモードで選手を鍛え、ウオッチ（観戦）モードで相手の実力をうかがい、ランキングorトーナメントモードで世界チャンプを目指す。6つのモード8人までのプレイヤーで遊べる、奥の深いボクシングゲームだ！



ファミリーボクシング
MSXタイトルマッチ

MSX2 2メガROM HBS-G066C 標準価格5,800円

©Wood Place/Sony Corp. ©NAMCO LTD.

●上記ソフトは、メインRAM64K以上、V-RAM128Kのパソコンシステムでお使いください。また、MSX2のソフトは、MSX2のパソコンシステムでお楽しみ下さい。

SOFT HOUSE ACG & STG RPG & AUG BIT²

シンセサウルス

新発売

君も今日から作曲家

MSX-MUSIC FM音源用サウンドツール

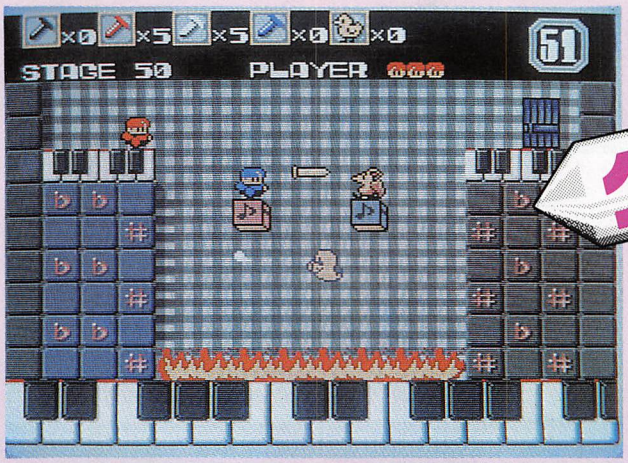
MSX-MUSIC対応

MSX S-RAM対応

定価¥6,800

新発売キャンペーン
今買えば
もれなく
ディスクシールを
プレゼント！
★実施中★

●オリジナルFM音色作成　●オートプレイでビギナーでもプロ並みの演奏　●楽譜入力による自動演奏も簡単　●楽譜プロセッサとして単独使用も可能
●マウス対応ラクラク入力



武器はクイ!?

クインプル

新発売

DISK版 先行発売 3.5″2DD

MSX-MUSIC対応

MSX2 1メガROM・VRAM128K

定価¥5,800　※ROM版近日発売予定

年末発売決定

本格派アドベンチャーゲーム

秘録 首斬り館（くびきりやかた）
―逐電屋（ちくてんや） 藤兵衛（とうべえ）―

MSX2 3.5″2DD

好評発売中! ファミクル・パロディック

絶好調ファミクル一家。今ニューシューティングの熱風が吹きあれる！

MSX2 RAM64K/VRAM128K

2メガROM 定価¥6,800

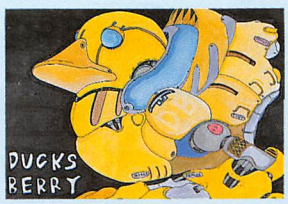
ファミパロイラスト大会には多数のご応募をいただき、ありがとうございました。募集は9月末日をもって〆切らせていただきました。皆さまの力作ぞろいには係員一同、深く感謝しております。これからもファミパロをかわいがってネ！

MSX MSXマークはアスキーの商標です。
メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
※製品のお問い合わせは㈱BIT²へ、商品の取扱いはBIT²販売㈱へ。

ファミパロイラスト大会　今月の入賞

神奈川県秦野市　今井章人様

埼玉県新座市　福井正之様



大分県臼杵市　玉田功希様

制作／発売元　株式会社BIT²（ビッツー）
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558　FAX.03(479)4117

販売元　BIT²販売株式会社（ビッツー）
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル3F
☎03(862)6886　FAX.03(862)2263

通信販売のお知らせ
通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「BIT²販売㈱」まで、お送りください。（送料は無料です。）

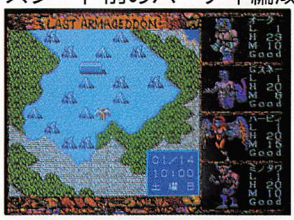
㈱BIT²正社員募集
●サウンドエフェクト（ミュージック含む）
●キャラクターデザイン　●プログラマー
詳しくはTEL.03-479-4558 辻谷まで

MSX・FAN 11月号 1988 NOVEMBER CONTENTS

本書に関するお問い合わせは
☎03-431-1627へ
読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

FAN ATTACK ★ろ大ゲームの「世界」に迫る

スタート前のパーティ編成や知識を徹底攻略！



ラスト・ハルマゲドン ……8

めぞんワールドにどっぷり入りこめます！

めぞん一刻 完結篇 ～さよなら、そして…～ ……14

溶岩の世界からサルモンの神殿の完全マップ公開！

イースII 攻略第3弾 ……20

FAN NEWS ★新鮮ゲーム7本をチェック！

何倍も成長した伝説のシューティング **ゼビウス ファードラウト伝説** ……102

人気のAVG最終話 **ウイングマンスペシャル さらば夢戦士** ……104

スピード感あふれる3DのF1レース **グレイテストドライバー** ……106

迷路から迷路へ謎を求めるRPG **マイト・アンド・マジック** ……107

正統派の飛行士は決してあわてない **フライトシミュレーター 魚雷攻撃** ……108

バンバン戦う、3D快感シューティング **フィードバック** ……109

お待たせ創刊号はシューティング特集 **ディスクステーション創刊号** ……110

ON SALE ●今月は8月15日から9月14日まで …… 111

COMING SOON …… 112

●レイドック2／F-1スピリット3Dスペシャル／魔王ゴルベリアス／プレイボールII／メンバーシップゴルフ／対局ミニ碁／スーパー大戦略／死霊戦線2／スターシップランデブー／中華大仙／センターコート／コナミゲームコレクション

MSX新作発売予定表 …… 117

●今月は9月27日現在の情報

FAN RADAR

MSX 2+ …… 97

●MSX2+の新機能徹底紹介と新機種カタログ！

コンテスト・ノミネート作品発表第2回

ファンダム …… 38

●1画面5本＋N画面7本＋10画面1本

はじめてのファンダム …… 49

ファンダムハウス …… 69

MSXの音楽とサウンド …… 70

ムック（単行本）発表記念の大広告がトビラ

ゲーム十字軍 …… 26

●激走ニャンクル、エルギーザの封印、お嬢様くらぶ…ほか

情報おもちゃ箱 **FFB ファンファンボックス** …… 31

●MSX2でも日本語BASICが使えるカートリッジ…ほか

THE LINKS INFORMATION PAGE … 36

●『パソコン通信大博覧会』の報告！

FAN STRATEGY

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン … 72

●一騎討ちで勝つ／モンゴル6段階統一法／世界編各国データー覧

ゲーム百字軍 …… 76

●短期集中連載／エルギーザの封印エディットステージ

FAN CLIP ●シンセサウルス BIT²・辻谷執茂子氏 … 118

読者プレゼント ●掲載ソフト50本プレゼント …… 78

FAN·ATTACK

複雑なゲームの基本を紹

ラスト・ハルマゲドン

勇者ロトの血をひく者や、フェアリーランドの若者に、痛りめにあわされているモンスターたち。そんな奴らが主人公になるRPGなんて、ほかにはちょっとない。今回のFAN ATTACKでは、ラスト・ハルマゲドンの豊富な魅力の数々を紹介する。

かつて、人類と魔族が共に生活していた時代があったなどと、誰が信じよう。だが、その時代も長くは続かなかった。ふたつの種族は、地上の支配者となるべく互いを攻撃しあった。かくして、戦いに勝利した人類はみずからの生活圏を繁栄させ、敗北した魔族は暗き地底に身を潜めた。

月日は流れ、愚かな進化をとげた人類は、己の歴史に終止符を打った。復活の時を虎視眈々と伺っていた魔族にとって、夢にまで見た時代の到来であった。人類の消えた地上が、自分たちに理想的な世界であるかを探るため、スケルトンとミノタウロス、2体のモンスターが偵察に向かった。だが、彼らを待っていたのは、星の征服を狙う新たな勢力、エイリアンの奇襲だった。予想外の事態に、魔族は口角泡を飛ばしあった。そんな彼らに、エイリアンからメッセージが届いた。奴隷となり生きるか、無惨に虐殺されるか、選択はふたつにひとつ。時を同じくして、地上では異変が起きていた。荒れた大地へ、空から漆黒のモノリスが降り出したのだ。人類が消え、静寂を保っていた地球はにわかに騒がしくなり始めた……。

©ブレイン・グレイ　※画面は開発中のものです。

介！もち、攻略法だってある

ハルマゲドン

ブレイン・グレイ
☎03-264-3039
10月上旬発売予定

媒　体	2DD
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	7,800円

250ml と 350ml のジュース、同じ100円なら多いほうが得した気分になる。ラスト・ハルマゲドン（以下ラスハゲ）の、5枚のディスクから生まれる世界は、期待以上の広がりを見せてくれる。マップの量もかなり多く、ラスハゲを手にした人は、350ml の気分になれるだろう。左にあるマップが冒険の場となるのだけど、これだけでも広いのに、ダンジョンや他の世界まであるのだからすごい。

マップ上に記された多くの記号は、この世界にある特殊な地形の位置を示している。記号の意味は、下にある表を参照して欲しい。また、その地形のくわしい解説は、記事の後半で紹介している。

自然の地形の一部、高い山々や海などは通常の移動手段では進入不可能だ。たとえば、海を渡るためには、あるアイテムを作らなければならない。飛行の能力をもつ者がいれば、自由に移動できる。

ラスト・ハルマゲドン第1部マップ

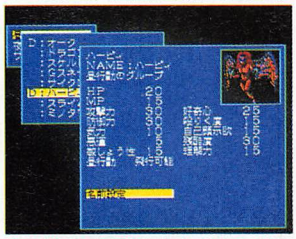
◆…魔界
●…モノリス
✖…エイリアンベース
▲…バスクの木
■…コールドスリープルーム
★…エイリアンの宇宙船
♥…戻らずの塔

パーティ編成

あふれそうなモンスターの個性を3つの器にわける

限られた活動時間

まず、12種族のモンスターたちを、昼・夜・サルバンの破砕日、それぞれの時間帯に活動する3つのパーティに編成しなければならない。サルバンの破砕日とは、月に1度だけ訪れる、時間の流れが10分の1のスピードになる日のことだ。また、6種族は活動できる時間が限られているので、自由に動かせない。



編成が、展開を大きく左右する

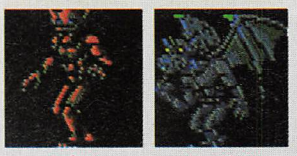
昼のメンバー

昼のみ活動可能なモンスターは、オークとハーピィ。武骨な容姿とはうらはらに手先が器用なオークは、武器・防具の作成能力を持っていてワナ外しも得意。背中に大きな羽を生やしたハーピィは、当然ながら空を飛ぶことができる。

ハーピィ　オーク

夜のメンバー

夜のみ活動可能なモンスターは、ゴブリンとガーゴイル。ゴブリンはオーク同様、武器・防具の作成能力を持つ、器用なモンスターだ。悪魔的姿のガーゴイルの知性は高く、自由自在に道具を作り上げる。その翼で空を飛ぶことも可能だ。



ゴブリン　ガーゴイル

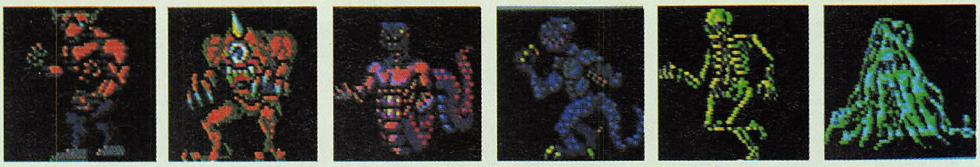
サルバンのメンバー

サルバンの破砕日のみ、活動可能なモンスターは、ゴーレムとアンドロ・スフィンクス。怪力の持ち主ゴーレムは、武器を持たなくてもエイリアンと渡りあえる。A.スフィンクスは知性にすぐれ、その記憶力はかなりのものだという。

ゴーレム　A.スフィンクス

フリーなメンバー

どんな時間帯でも自由に活動できるモンスターは、サイクロプロス、ドラゴンニュート、ミノタウロス、スケルトン、ジャイアント・スネーク、スライムの6種族。それぞれ個性的な特性、特殊能力を持っている。彼らをどの時間帯のパーティ・メンバーにするかが、パーティ編成の際にいちばん注意すべきこと。旅の途中に、パーティ再編成はできないのだ。



ミノタウロス　サイクロプス　G.スネーク　ドラゴンニュート　スケルトン　スライム

みなぎる力、特殊能力

特殊能力とは、戦闘の際に有利な攻撃・防御の能力のことだ。魔法と違って無限に使用できる。モンスターのレベルが上がれば、持っている能力の効果も、名前を変え、しだいに上がっていく。

派手めのグラフィックが気持ちいい

隠れた才能、魔法

モンスターだからといって頭が悪いわけではない。種族によっては様々な魔法を使えるのだ。それらは大きく、戦闘時魔法・通常時魔法・いつでも使える治癒魔法の、3種類に分けられる。もちろん、状況に応じて適確に魔法を使っていれば、その才能は自然に磨き上げられるだろう。

まめに魔法を使って、才能を磨こう

種族の血脈、特性

特性とは、種族が生まれ持っている才能のこと。手先が器用なモンスターなら、自分の体に毒を有しているモンスターならば、毒に対する攻撃に強い、といった特性を持っている。地味な能力だけど、ゲームの展開を大きく左右するだろう。

上の画面は千里眼を使ったところだ

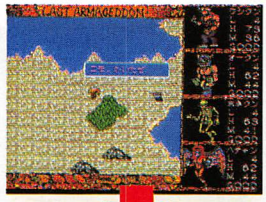
特性	内容	特性を持ったモンスター	特性	内容	特性を持ったモンスター
武器作成	敵の体に付着したジン(宇宙塵)を用い武器を作る能力。武器屋のないこの世界で武器を手に入れる、唯一の方法。	ゴブリン、オーク、ミノタウロス	水に弱い	この特性を持つモンスターは、水に対する抵抗がまったくない。海に入るとみるみるうちにHPが減っていく。	スケルトン、ゴーレム
防具作成	ジンを用いて、よろいや盾を作る能力。身を守ってくれる重要な装備の作成能力なので、使用する機会が多い。	ゴブリン、オーク、ミノタウロス	火に強い	敵による火の攻撃に対して、大きな防御力をもっている。唯一ドラゴンニュートだけが、この特性を備えている。	ドラゴンニュート
道具作成	ジンから多くの道具を作り出す能力。治癒の薬や便利なアイテムは道具屋で買うのではなく、この力で作るのだ。	ガーゴイル、スケルトン、A.スフィンクス	火に弱い	火に対しての抵抗力を持たない。敵から火の攻撃を受けると、極端にHPが低下してしまうので注意するべきだ。	ゴブリン、オーク、スライム
飛行可能	羽や翼を持ったモンスターにのみ備わっている能力で、通常は入れない場所(海、山など)も自由に移動できる。	ガーゴイル、ドラゴンニュート、ハーピー	記憶力	ダンジョンのなかで、自分が歩いてきた道を記憶している能力だ。この特性を持つものがパーティにいれば安心。	サイクロプス、A.スフィンクス
石化無効	ある種のエイリアンは、モンスターに石化攻撃をしかけてくる。この特性を持つものは、石にされる心配がない。	ゴーレム	ワナ外し	ダンジョンにしかけられた巧妙なワナを、早期発見して手際よく外せる。つまらないダメージを受けなくてすむ。	ゴブリン、オーク、サイクロプス
毒無効	敵から受けた毒は、のちまで尾をひくいやなもの。この特性を備えているモンスターは毒に対して抵抗力がある。	スケルトン、G.スネーク	武器防御	特殊な体(岩のように堅い、反対にすごく軟らかい)を持っているため、敵のふつうの武器による攻撃を防げる。	ゴーレム、スライム
マヒ無効	戦闘中、敵のマヒ攻撃を受けると体が動かなくなる。しかし、この特性を持っているモンスターは、マヒしない。	スライム	千里眼	地上でのみ使える特性で、自分の現在位置がすぐわかる。広大な世界で迷子になってしまったときにはたすかる。	サイクロプス、ミノタウロス
水に強い	アイテムを用いずに、通常の移動方法で海に入るとダメージを受けるが、この特性を持つものは影響を受けない。	G.スネーク			

戦闘シーン

ビジュアルな攻撃で、手に汗ジトジト血液逆流

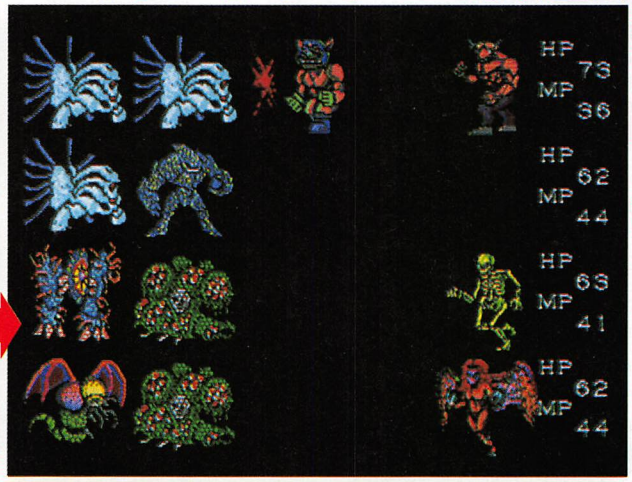
10のコマンドを選択

移動中に敵に出会うと、画面は戦闘シーンに変わる。画面左にはエイリアンのパーティ、画面右にはモンスターのパーティが表示される。戦闘はコマンド選択方式で、そのコマンド数は全部で10項目だ。モンスターの個性を生かしてあげるコマンドを選んで、派手にアニメーションする戦闘シーンも楽しもう。



「エモノがいたぜ」は戦闘シーンの合言葉

状況を判断して、コマンドを選択だ



モンスターとエイリアンの勢力者争いが始まるのだ。攻撃方法によって、攻撃のイメージアニメは変わるぞ

接近攻撃

素手、もしくは手にした武器で敵を攻撃する。コマンドを決定するとモンスターがぬ〜っとエイリアンに接近するのが気持ちいい。基本的な攻撃方法だ。

魔法

モンスターの攻撃力が弱いのなら攻撃魔法、防御が手薄なら防御魔法、ダメージを受けたら治癒魔法を使おう。レベルが低いうちは、失敗率がかなり高い。

特殊能力

個々のモンスター特有の攻撃方法だ。ウィングカッターやらバッファローホーンといった能力名を見ているだけで興奮する。

アイテム

道具作成能力で作ったり、エイリアンから奪ったりしたアイテムを使うコマンド。アイテムには、攻撃補助的なものが多い。

遠距離用武器

飛び道具を用いて遠距離（後列）にいるエイリアンを攻撃。

防御

ひたすら敵の攻撃から身を守る。防御力は格段にアップする。

逃げる

形勢が不利なら迷わず逃げる。かならず成功するとは限らない。

自動

コマンド選択・決定するのが面倒なら、MSXにまかせよう。

簡易戦闘

アニメーションに飽きたら、このコマンドでアニメを省略。

訂正

前言撤回（てっかい）。最後のモンスターのコマンド決定まえに選ぶこと。

レベルアップ

7つの要素を育てていくと1つの大きな要素が育つ

能力別にレベルが上がる

ラスハゲでは、能力ごとにレベルが上がり、その合計で総合レベルが上がる。

体力
モンスターのHP（ヒット・ポイント）のこと。もちろん多いほうがいい

魔法
魔法のレベルが上がると、その効果も大きくなる

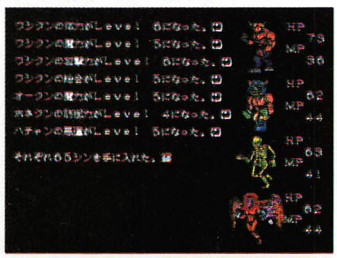
攻撃力
レベルが上がると、敵に与えるダメージが増える

防御力
レベルが高いと敵の攻撃によるダメージを減らす

気力
気力があれば、死にそうでも怪力を発揮する

悪運
悪運が強いと、アクシデントを避けやすくなる

敏しょう性
素早さを意味し、攻撃・防御に大きく関わる能力



まとめてレベルアップすることも！

バイオテック?な合体

レベルがある程度上がると、モンスターの姿まで変化する。さらにレベルを上げていくと、世にも恐ろしい合体ができる。合体とは、あるモンスターに違うモンスターの能力を付加すること。より優秀になるのだ。

合体 私たちはこうして進化した！

ミノタウロスの場合

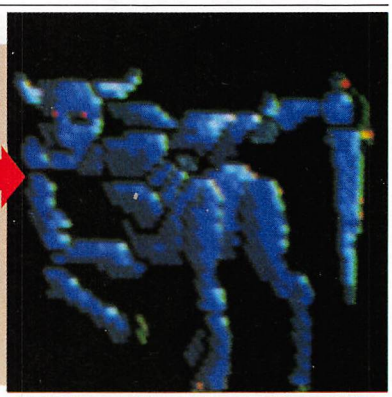
生まれたばかり？のミノ太郎

この頃から成長期に入り始め

地上のエイリアンは敵でない

初めての合体。ドラゴンが相手

2度目の合体 相手はゴブリン



最終的に、武器・防具・道具作成、飛行、ワナ外し、千里眼の能力を身につけた

冒険の旅へ

放射能嵐の吹く大地へ、地球異変の原因を求めて

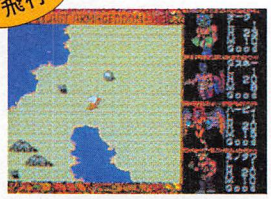
荒野の12体

ラスハゲの基本がわかったところで、冒険に出てみよう。最初は魔族の本拠地、魔界の周辺で戦うように、飛行能力を持ったモンスターがパーティにいるからといって、始めから遠くに行ってしまうと強いエイリアンに全滅させられてしまう。ある程度レベルが上がったら、少しずつ行動範囲を広げていこう。

魔界

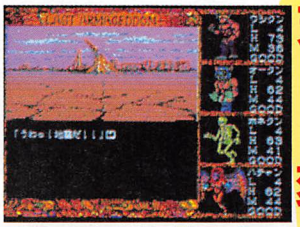
ここで1日に1度、体力を全回復できる

飛行



飛行能力を持つモンスターで飛びまくれる

天変地異



ラスハゲの世界では天変地異が起きる。これは地震だ！

雷だってある。遭遇する確率は低いけど、敵より手強い

海を移動中に起きると最悪、津波だ。ひとのみにされそう

最後は龍巻。天変地異を避けるためには悪運を上げよう

接近1. モノリス

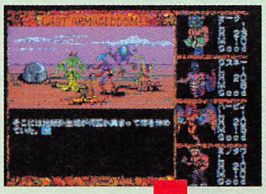
地上に落下したモノリスの数は全部で108。誰の手によるものなのだろうか、黙示録の1章節がすべてに刻まれている。108のモノリスに目を通していけば、おぼろげながら物語の全体像が浮かび上がってくるだろう。同時に、戻らずの塔への道も開かれるはずだ……。

前方にモノリスを発見！

刻まれた黙示録の内容は難しい

接近2. エイリアンベース

エイリアンたちの前進基地が4つ、地上に建てられている。そこには8体のエイリアンがつねにいる。やつらを全滅させれば、IDカードパーツが手に入る。それを4つ集めれば宇宙船内部に進入できる。だが、エイリアンたちは手強いぞ。

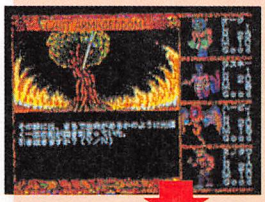


エイリアンが暴走族のように集会している

すらりと並んだ8体。総長はどいつだろうか

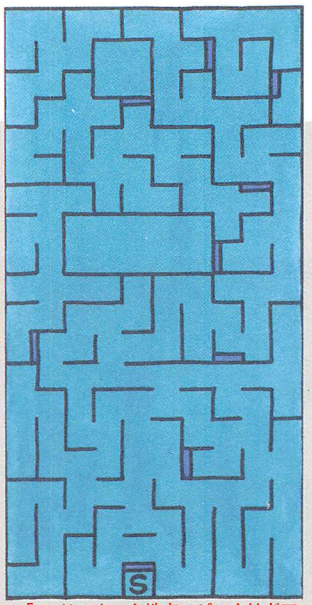
接近3. バスクの木

けわしい山々と炎に囲まれ、バスクの木は立っている。その幹に刺されたアゾット剣は、攻撃力が大きい。モンスターたちのレベルを上げて剣を引き抜き、それを装備すれば、戦闘が有利に進められる。



炎に包まれたバスクの木。なぜ燃えない？

剣を引き抜いたぞ！



※「S」はスタート地点、ピンクはドア

接近4. コールドスリープルーム

緊急の事態が起きたときに、冷凍睡眠によって生きのびようと考えた、人間の建造物。しかし、内部には人間の死体があり、その愚かさをさらしている。ここで人間の残したCD、古ぼけた書物、そして意味ありげな警告文が得られる。

内部は3Dダンジョンだ

残されたCD

このCDは、モンスターの好奇心が強いと手に入る。しかし、CDを再生するためには、そのプレーヤーが必要だ。

ひからびた死体

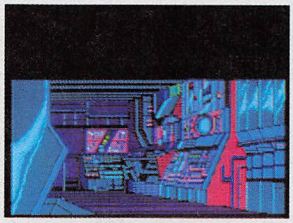
コールドスリープルーム内部の冷凍睡眠装置には、人間の死体が眠っている。理解力のあるモンスターで探索すれば1冊の書物が見つかる。

謎のメッセージ

ある壁に謎のメッセージが記されている。内容は、モンスターに対する警告とも助言ともとれるのだが……。

接近5.エイリアンの宇宙船

エイリアンたちの、地上での本拠地が宇宙船だ。内部には、ＩＤカードを持っていなければ入れない。本拠地だけあって、ここにいるエイリアンの強さは、かなりのもの。なかは、コールドスリープルーム同様３Ｄダンジョンになっていて、ふたつのフロアで構成されている。ここにあるのは、ＣＤプレーヤー、重要なアイテム、ガルマの鍵だ。



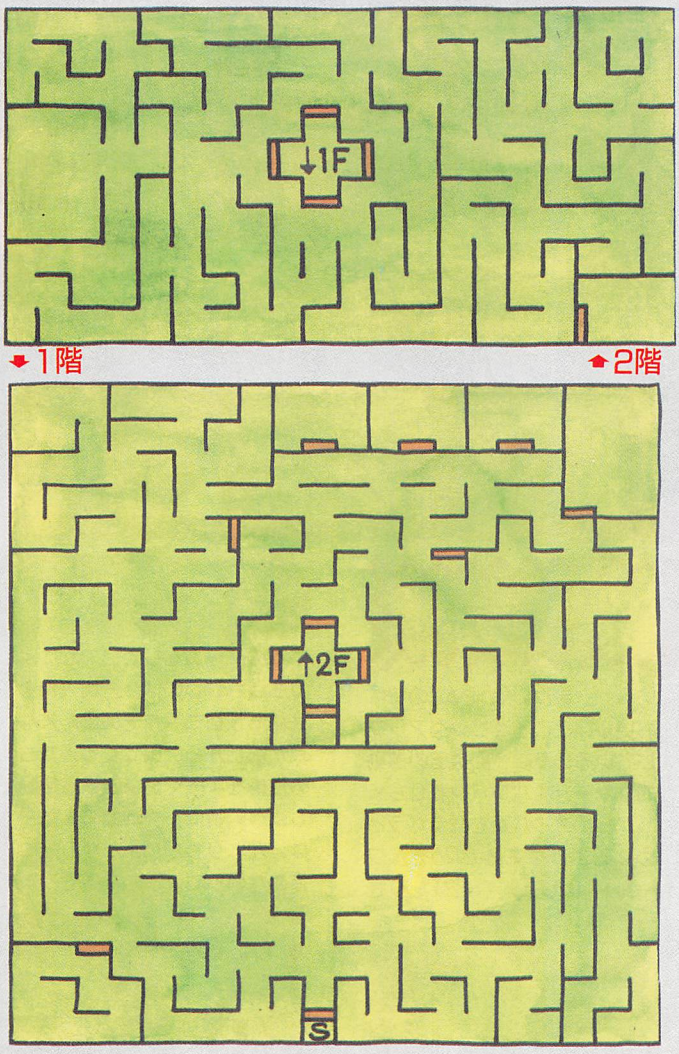
手前でかならずセーブをしよう

ガルマの鍵

ガルマの鍵の持つ役割は、ふたつ。まず、戻らずの塔の入口を開けるのに必要となる。モノリスを108まわっただけでは、塔に入れない。そして、塔の内部でフロア間を移動するときにも必要となる。フロアごとに形状が変化し、どのカギも開けてしまう便利なアイテムだ。

指令室

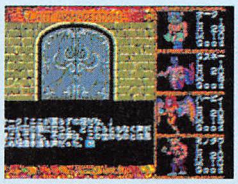
宇宙船の内部にある指令室には、ＣＤを再生するプレーヤーがある。しかし、その部屋にいくまでの通路には、数々のトラップと手強いエイリアンが待ち受けているのだ。いったい、ＣＤに隠されているデータの正体は、何なのだろうか？



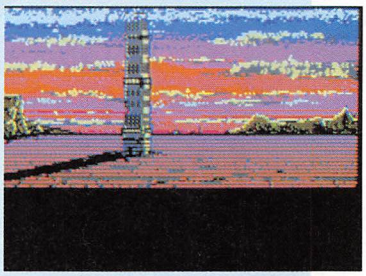
1階　2階

接近6.戻らずの塔

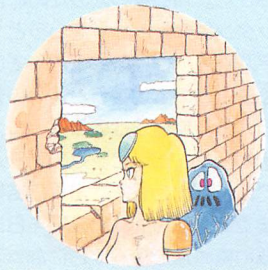
魔族たちにとっては未知の建造物、戻らずの塔。ここで魔族は、人類の歴史、そして自分たちの歴史を知ることになる。とはいえ、７つのフロアからなる内部には、たくさんのトラップと、格段に強いエイリアンたちが身を隠している。すみからすみまで探索するには、かなりの時間と労力が必要になるだろう。



入ってしまうと、出ることはできない



人間の歩んだ歴史が浮かび出す



さらなる冒険へ

戻らずの塔をこえ広がる世界、**魔族の運命は……**

次号もATTACKするぞ

第2部が存在した！

空高くそびえる戻らずの塔の最上階には、いったい何があるのだろう。だれもが持つに違いない疑問に、少しだけ答えよう。

塔を登りきると、そこには新たな世界が広がっている。今まで地上だと思っていた世界は、じつは地下の一部分だったのだ。真の地上には、かつて人間たちが築いた建物が、今にも崩れそうに残っている。そこで魔族を待ち受けているものが何なのか、ここで語ることはできない。

次回予告

この入口は？

誰が書いた手紙だろうか

ここはどこなんだろう

このアイテムは何だ

というわけで

記事を書いている段階では、ＭＳＸ版のラスハゲは、まだ完成していなかったんだよね。で、他機種版をプレイしたのだけど、BGMはいいし、戦闘シーンはスピーディで、魅力的だった。その魅力がＭＳＸ版でも感じられるに違いない。

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
発売中

媒　体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	PAC
価　格	7,800円

2人の結婚までの8日間を楽しむAVG

原作やアニメ、映画に続いてあの『めぞん一刻　完結篇』がAVGになってぼくらの前に帰ってきた。知らない人のためにカンタンにストーリーをいうと、アパート「一刻館」に下宿している主人公の五代裕作と美人の管理人の音無響子とのラブ・コメディーなんだけど、このゲームでは、五代と響子さんとの結婚までの数か月間の出来事を8日間に縮めた形のAVGになっている。つまり、『めぞん』の特においしいところをピックアップしているのだ。今回はその感動的なシーンをバンバン載せちゃうから、アルバムをパラパラとめくるような気分で「めぞんワールド」にじっくりとひたりきってほしい。

オープニング画面。BGMは「好きさ……」なのだ

このマニュアル、招待状なのが泣かせる

ゲーム画面

メニュー画面
五代くんの行動はこの中から決めるのだ

メイングラフィック画面
大事な場面になるとここに表示される

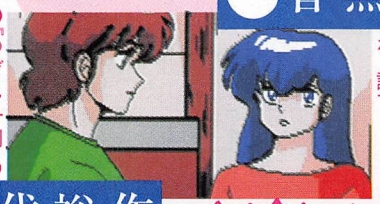
サブグラフィック画面
移動したときに場所と、そこにいる人物を表示する

メッセージ表示画面
感動的なセリフはみんなここに表示される

めぞんのゆかいな登場人物

このゲームをしていてなによりもうれしいのは、登場人物の会話も性格も原作そのままな点だ。だから、出てくる人たちの性格をよーく思い出して行動しよう。特に、一刻館の人たちは、かなりわがままだから先に進めないってこともあるぞ。また、出てくるみんながゲームの中で生き生きしていて、この話しぶりはいかにも響子さんだなあ、と思わず感動してしまうこと しきり。まさに隅から隅まで『めぞん』したゲームなのだ。

●音無響子

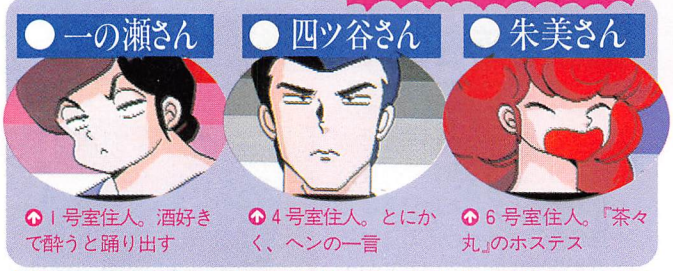


『めぞん一刻』の主人公。一刻館の5号室に住む。優柔不断でちょっと頼りない。響子さんが好き

一刻館の管理人。若くして未亡人に。少々鈍いところもあるけど、でも可愛いから許す

●五代裕作

恐怖の宴会3人組



●一の瀬さん
1号室住人。酒好きで酔うと踊り出す

●四ツ谷さん
4号室住人。とにかく、ヘンの一言

●朱美さん
6号室住人。『茶々丸』のホステス

●二階堂くん
2号室住人。世間知らずのおぼっちゃま

●裕作の祖母
通称、するめばあさん。死ぬほど元気

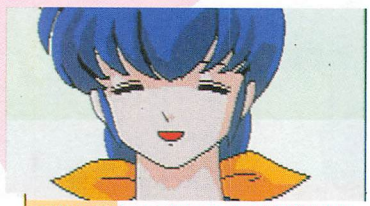
●響子の父
娘思いもわかるけどこの人もすごい

©高橋留美子／小学館・キティ・フジテレビ・マイクロキャビン

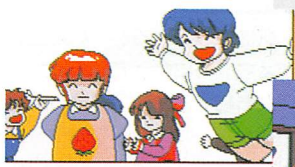
めぞん一刻 完結編 1日目、今日こそ響子さんにプロポーズを……

忙しい1日が終わって五代くんは決意した。今日こそは響子さんにプロポーズしよう、と。夜、一刻館の連中がいない間に響子さんのいる管理人室に忍びこむ。お互いが黙りあってどうもいい出しにくい。うーん、思いきって告白だ。「ぼっぼくの、たみにみそしれるっ……」、口がうまくまわらないっ。どうしようとあせりつつTVを見ていると、ミソ汁のCMが。「お、おれ……響子さんの作ったミソ汁……飲みたい……」。よしっ、決まったぁと思いきや、響子さんたら本当にミソ汁を出してきた。失敗。忘れていた、この人には凝ったいまわしは通用しないのだった。

結局、宴会3人組のジャマが入ってそのまま宴会に。こうしてプロポーズはつぎの機会になってしまうのだ。



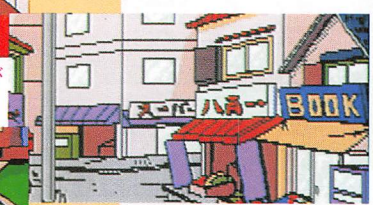
朝も早くから響子さんの顔が見られるなんて、しあわせだなー！



保育園での仕事。ちゃんと園児の相手をしようね

キャバレー・バニーにいく途中、三鷹夫妻に会う。お似合いの2人だなあ

バニーの仕事もあと2日。がんばんなきゃ



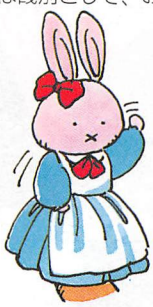
バイトの帰りに商店街による。宴会のためにいっぱい買っておこう

『茶々丸』に入って、何かをするとウイスキーがもらえるぞ

めぞん一刻 完結編 2日目、1日でもいいから、あたしより長生きして

バニー、最後のお勤めで……

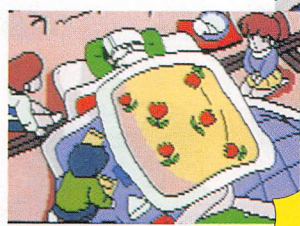
2日目は、キャバレー・バニーのバイトの最後の日。五代くん、保父試験に合格したし、就職先も決まったし、本当によかったよかった。かわいい子供たちには餞別（せんべつ）として、お人形をあげてさよならしなきゃ。すると突然、響子さんのお父さんがバニーにやってきた。見ると、風邪がひどいらしくいきなり寝込んでしまった。結婚を許してくれないのかな。



響子さんからいきなり電話。お父さんが逃げ出したって

餞別に五代くん手製の人形を子供たちにプレゼント。いい子にしてるんだよ

いきなり響子さんのお父さんが。風邪大丈夫かなあ



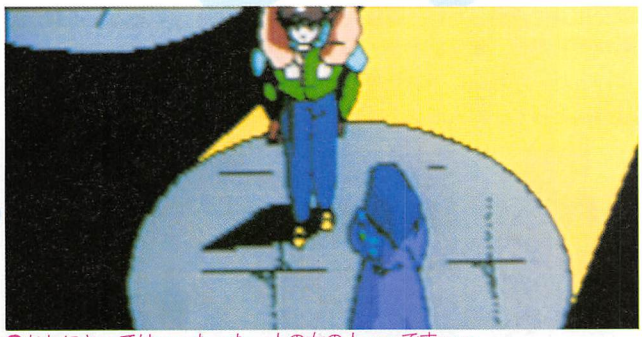
結局、寝込んでしまったお父さん。高熱をおして来るから……

みんなに連れられてさよならパーティに出席。思わず泣き出してしまう。

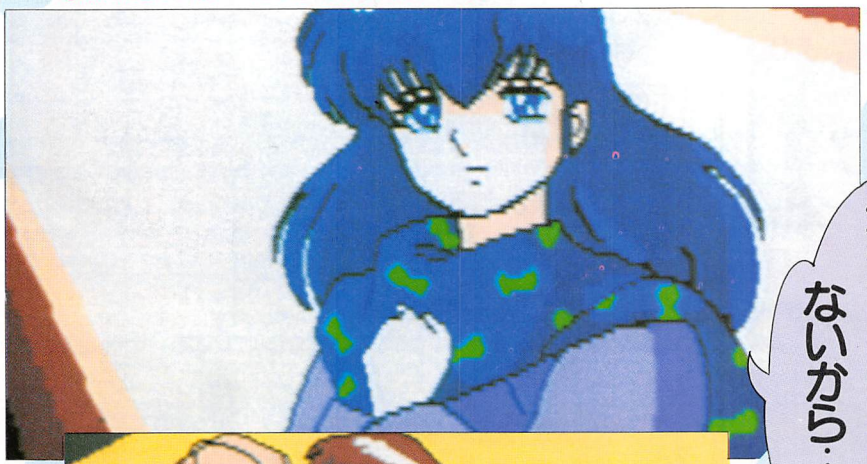
決して一人にしません……

五代「残りの人生をおれに……ください。」
響子「お願い……一日でいいから、あたしより長生きして……もう、一人じゃ、生きていけそうにないから……」
五代「響子さん……決して一人にはしません……」

感動のプロポーズシーンだ。ここでは、画面とセリフを十分にかみしめて『めぞん』にひたってほしい。



おれにとっては……たった一人の女の人……です……



お願い……一日でいいから、あたしより、長生きして……

一人じゃ、生きていけそうにないから……

こいつがいやんなったらいつ帰って来てもいいんだぞ

めぞん一刻 完結編 3日目、こずえちゃん、おしあわせに……

朝、いつもどおり響子さんの部屋で朝ごはんを食べたあと、いなかのばあちゃんに電話をかけた。すると、あしたすぐ来いとのそっけない返事。結局、保育園の帰りに明日の電車の切符を買いにいくのだった。

おでん屋でグチる坂本。秋子のバカ、伊津子のバカ、浮子のバ・・・

飲みすぎで帰ると響子さんの顔がプゥしてる。なんとかしなきゃ

駅にいってみると、なんとこずえちゃんに会ってしまった。彼女も結局、会社の同僚の人と結婚したんだよね。なにやら今日会ったのも、だんなさんの転勤で名古屋に引っ越すからだそうだ。ひさびさに見る彼女はなんだか大人びていて、とても幸せそうだった。こずえちゃん、さようなら。お元気で……。

途中、おでん屋によると悪友の坂本がやってきた。また彼女にふられたらしい。情けない。

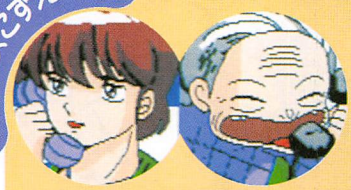
また宴会だぁ

いつの間にやら一刻館の連中が。どっからわいて出るんだろう

結局、宴会になっていく。ああ、BGMが哀愁をさそうなぁ

さよなら、こずえちゃん

とっても元気で無邪気な女の子だったこずえちゃんも今ではおくさんに。なんとも複雑な心境だけど、しあわせそうでよかったね。



朝、五代家に電話をするとばあちゃんが「あした、すぐ来い」って

切符を買いに駅に行くと、ばったりこずえちゃんに

どうやら彼女は名古屋に引っ越しするらしい

彼女の後ろ姿が見えなくなるまで見送ろう。さよなら、こずえちゃん

4日目、響子さんと一緒に実家へ

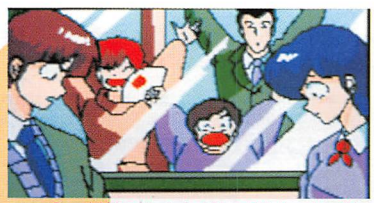
4日目は田舎の両親に響子さんを紹介するために、新幹線で新潟へ向かうのだ。なんとなく響子さんは歳のことや再婚のことで心配しているようだ。

そうこうしているうちに新潟駅に到着。ばあちゃんに迎えにきてもらって、そのまま五代家に。な、なんと実家のお店が開いているじゃないか、せっかく嫁さんを見せにきてるのに……。どうやら、これもばあちゃんのしわざのようだ。いつもながら本当にわがままなんだからばあちゃんは……。

部屋に入っても店がバタバタしちゃって、一家でゆっくりくつろぐ暇もない。あまりの忙しさに、とうとう響子さんが手伝うハメに。これじゃまったく立つ瀬がないよなあ。

そんなばあちゃんだけど、結婚資金を借りたり、結婚指輪をもらったりして結局いちばん世話をやいてくれたんだよね。ばあちゃん……立派な葬式出してやっからな。

夜も更けて、やっと店じまいだと思ったらいきなりばあちゃんの友だちがぞろぞろとやってきた。ばあちゃんがいうには、嫁の披露パーティなんだそうで、結局今夜も宴会なんだよね。もう何日宴会やってんだろう。これじゃあ本当に中毒になるんじゃないかなあ……。



一刻館のみんなが お見送り。はずかしいったらありゃしない

久しぶりにばあちゃんに会う。相変わらず元気だなあー

ここが五代くんの実家『定食五代』。すごく忙しそう。入ると両親がお出迎え

ばあちゃん……

結婚資金や結婚指輪をもらったりして、本当にありがとう、ばあちゃん。考えてみれば、優柔不断な五代くんの面倒をいつもみてくれたんだよな

5日目、一刻館に戻ると宴会がまっていた

田舎から帰ってくると、駅では一刻館の連中がお出迎え。そうなると当然お決まりの、え・ん・か・い、だーっ。あとはなーんにもやることがないので、早く終わらせて次の日へ進もう。

ようやく結婚のあいさつらしくなったのに、もう帰りなんだよね

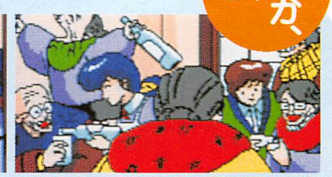
駅では連中がお出迎え。嫌な予感が……

1日終わるとセーブね！

ゲームのセーブは1日が終わったときのみ。今日もごくろうさま

なぜか、宴会

どやどやと、ばあちゃんの友だちがやってきて……



今夜もなぜか宴会に。ばあちゃんたち、こんなに飲んで大丈夫かな

めぞん一刻

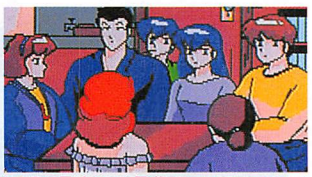
6日目、八神……じつはおれ、結婚するんだ

完結編

いつものとおり保育園に仕事に行ってから、商店街に行って宴会の準備をしなきゃ。まずは酒屋によって、適当にアルコールを買っておこう。ビール、ウイスキー、日本酒にカップ酒、宴会が長びくと大変だから、ちょっと多めに買っていくか。そうそう、酒のつまみを忘れてた。さっそくスーパーに行かなきゃ。連中の好物はしっかり覚えているもんね。まず、四谷さんは柿の種、それから朱美さんはソフトさきいか、一の瀬さんは適当に缶詰でも買っておこう。このつまみは普段、連中のゴキゲンをとって追い出すのにも使えるんだよね。あとはたばこ屋によって禁煙パイポを買おう。ヘビースモーカーの二階堂くんには、効果てきめんだよ。

いっぱい買い物をして一刻館に帰ると突然、来訪者が。あの八神がやって来たのだ。困ったなぁ、八神は響子さんとの結婚のこと全然知らないんだよな。でも今日はきちんと結婚のことをいわないと。結局、八神は部屋にあがりこんじゃうし、一刻館の連中は集まっちゃうしどうもいい出しにくいなぁ……。と、しばらく黙っていると世間知らずのおぼっちゃま、二階堂くんがあっさりと八神に話してしまった。それを聞いた八神はやけ酒にはしって荒れる、荒れる。悪酔いして響子さんにからんだり、突然「不倫してやるからっ」と叫んだりして、本当にたいへんな1日だったなあ。そうそう、土曜の夜は「裕作度チェック」もどうぞ。

いきなり八神がやってきた。まだ結婚のこと全然知らないんだよなー



5号室に全員集合。ますます、いい出しにくいな

真実を知ってしまった八神。そうとうショックだろうな。やっぱり……

気持ちはわかるけど、ヤケ酒は、ほどほどにしないと

あらら、目がすわってきちゃった。酔って響子さんにからむ八神はこわいものがある……

めぞん一刻

7日目、響子さん、まだ惣一郎さんを気にして……

完結編

惣一郎さんのお墓の前で

今日は日曜日。朝ごはんのあと、響子さんと一緒に惣一郎さんのお墓参りにでかけるのだ。惣一郎さんに2人の結婚の報告もしなくちゃね。お墓についたら、ちゃんと花を供えて、線香をたいてあげなきゃ。

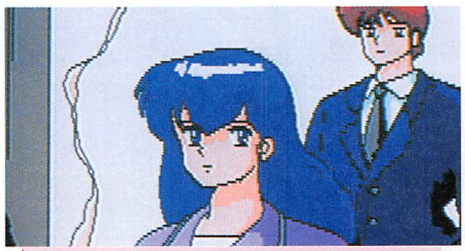
でも、響子さんは惣一郎さんのお墓の前で、何もいわずにじっとすわっているけれど、どうしたんだろう……。

お墓参りのつぎは、音無家にあいさつに。音無家のおじいさんもおばさんも久しぶりに会うけれど、元気そうでよかった。

音無家への訪問でびっくりしたのは、郁子ちゃんに会ったこと。しばらく見ないうちにすっかりきれいになったなー。もう女子大生なんだって。年月のたつのは本当に早い。

でも考えてみれば、響子さんと結婚できること以外、ほとんど状況は変わらないんだよね。響子さんは管理人を続けるし、この先も一刻館にいることになったしね。

帰りにおみやげにビールを5本ももらって、ラッキー。これで宴会も楽になるなー。



2人で惣一郎さんのお墓参りにでかけた。お墓の前で響子さん、何を思っているのだろう……

●音無郁子

とってもきれいになったね。もう女子大生なんだ

お墓参りの帰り、音無家にごあいさつに。ぼくたち、結婚します

おーっと、八神！堂々の不倫宣言だぁーっ

昔の結婚写真を見て……

一刻館に戻ると響子さんは、荷物の整理があるからといってそのまま管理人室へ。しばらくしていってみると、管理人室には誰もいない。外から声が聞こえるから、どうやら物干しのところらしい。行ってみると、響子さんが何かを燃やしていた。いったい何を燃やしているんだろう。すこし気になる。

すると、朱美さんが管理人室から響子さんの昔の結婚写真を持ってきた。その頃の響子さんはとっても初々しくてかわいいんだけど、惣一郎さんの写真を今日初めて見たんだよね。とてもやさしそうな人だなー。ふと響子さんを見上げると何だか悲しそうな顔をして、「ごめんなさい」って。あやまることなんかないのに……。

夜、ながーい宴会のあとにこっそり抜け出して管理人室へ行くと、ドアがすこし開いていて響子さんの姿が見えた。「ごめんなさい、惣一郎さん。ごめんなさい」。思い切って入ると、響子さんの前に惣一郎さんの遺品が。いやなら無理に返さなくても……。「ケジメつけなくちゃ」って、響子さんまだ惣一郎さんを気にして……。

物干しで響子さんがいらないものを燃やしていた。気になるなあ

いきなり朱美さんが、響子さんの昔の結婚写真を持ってきた

うーん。昔の響子さんもなかなか、かわいくてよいなあ

「ごめんなさい」って、悲しそうな顔の響子さん。あやまることないのに……

惣一郎さんの遺品を前に泣いている響子さん。まだ響子さん、惣一郎さんのことを……

めぞん一刻 完結篇

8日目、あなたをひっくるめて響子さんをもらいます

最終日の8日目。朝ごはんのときもまだ響子さんは悲しそうな顔をしていた。結局、惣一郎さんの遺品は音無家に返すそうだ。「もうあなただけなの……」管理人室を出るとき、背中に響子さんのぬくもりが……。

そして昼休み、園長先生にお願いして1時間だけ外出の許しをもらうとすぐに惣一郎さんのお墓に向かうのだった……。

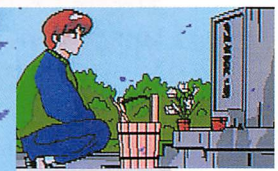
「もうあなただけなの……」ころに残る言葉だ

宴会を早く終わらせるにはコレっ

朱美さんと話しこむとカップ酒がもらえ、その場しのぎに

響子さんがふくれたときはお花をプレゼントしよう

「だから……あなたもひっくるめて、響子さんをもらいます」



「あなたはもう響子さんの心の一部なんだ……」

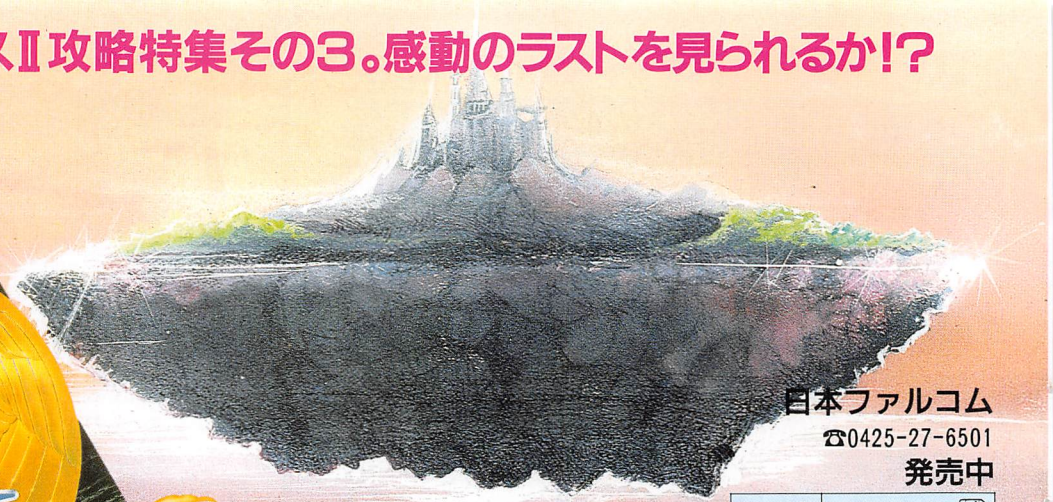
「あたし……あなたに会えて本当によかった」さよなら……、そして……

そして、感動のエンディング

FAN ATTACK

イースⅡ

イースⅡ攻略特集その3。感動のラストを見られるか!?



日本ファルコム
☎0425-27-6501
発売中

媒体	2DD
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	7,800円

氷の世界をクリアしたアドルは、溶岩の世界を抜けサルモンの神殿へと向かう！

溶岩の世界からやがてマップが複雑になり、クライマックスへ

今回は溶岩の世界からサルモンの神殿への道のりと、その内部の解説だ。最後まで行くのに必要なすべてのイベントと、重要なマップを掲載した。

ふつうにゲームを進めているときの流れにあわせてイベントに番号がつけてある。文章中の番号とマップ上の番号が対応していて、なかでも大切なものには写真をつけてみた。また、マップ上のアルファベットの記号はアイテムのある位置だ。アイテムの名前と効果は右の表に書いてある。

番号とアルファベットと神殿のドアのつながりでゴチャゴチャしているけど、こうしないと攻略できないくらい、イースⅡは複雑なのだ。

アイテムの効果と入手場所一覧表

名前	入手場所	特長・効果	名前	入手場所	特長・効果
ロダの葉	A	有毒ガスを無害にする	銀色のペンダント	L	神殿の本館に行くのに必要
ロダの実	B	MPを最大値まで回復できる	バトルシールド	M	防御力12の盾
ささやきの耳かざり	C	小さな声が聞き取れる	水路室の鍵	N	地下水路の水が引ける
黒い真珠(1)	D	タルフ救出に使う	バトルアーマー	O	防御力12のよろい
リラの貝殻	E	ハダトとの交信に使う	隼の彫像	P	ファイヤーの魔法が強力になる
通行証	F	神殿の落とし格子を開ける	バトルソード	Q	攻撃力20の剣
やすらぎの指輪	G	MPの消費量が通常の半分に	夢見の石像	鐘つき堂	石になった脱走者を人間にもどす
聖なる杯	H	聖水を作るために必要	黒い真珠(2)	R	ダレスに持ち去られ、会議室にある
神殿の鍵	I	鍵のかかった5か所の扉を開ける	金色のペンダント	S	これがないと中枢に行けない
タイムストップの魔法	J	ボスキャラ以外の魔物の動きを止める	クレリアソード	T	最強の剣。攻撃力35
アイアンシールド	K	防御力9の盾	クレリアアーマー	U	最強のよろい。防御力20

溶岩の世界

スタートは右ページのいちばん下の通路。❶「邪悪な鈴」を鳴らしてルーをさそい出す。テレパシーの魔法でルーに変身し、橋番の息子タルフが連れさられた場所とロダの葉のことを聞いた。❷「ロダの葉」を手に入れ、橋番ルバのところに行く。ルーの姿で話しかけて、人間にもどってもういちど話しかけると橋を掛けない理由を話し「ささやきの耳かざり」をくれたのだ。❸ロダの葉をガスマスク代わりに通り抜け、❹牢屋の前で耳かざりを使ってタルフと話す。タルフを助けるには「黒い真珠」が必要だとわかる。❺宝箱を守る魔物を倒して黒い真珠を取る。❻壁の穴から黒い真珠を渡すと、牢屋の入口が開きタルフは急いで村へ。❼入口のそばで「ロダの実」を取る。ルバは橋を掛けてくれる。❽ボスキャラと戦う。

©日本ファルコム

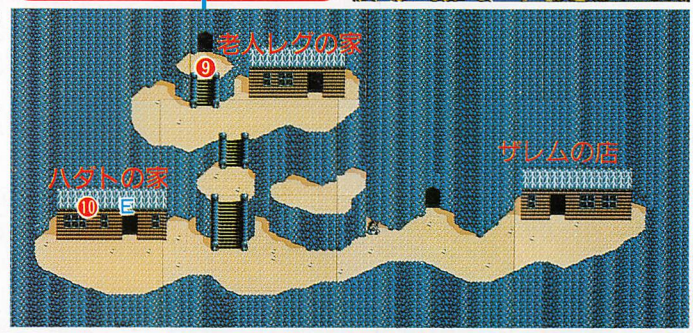
ラミアの村

氷の世界に似た雰囲気の、とても小さな村。❾神殿への入口にいる扉の番人ゴートが「ハダトの息子サダが神殿に入っていったとハダトに教えてあげれば、きっと力になってくれる」とヒントをくれた。❿ハダトは息子のことを心配しているようだ。ゴートから聞いたことを教えてあげると、ハダトはサダが神殿へ向かった理由を語った。サダは魔物にさらわれた恋人のマリアを探して神殿に入っていったのだ。話し終わったハダトに息子を連れもどしてほしいと強く頼まれた。もちろん連れもどすと約束すると、ハダトは遠く離れていてもハダトからのメッセージが聞ける「リラの貝がら」をくれた。そして、神殿へと向かう。

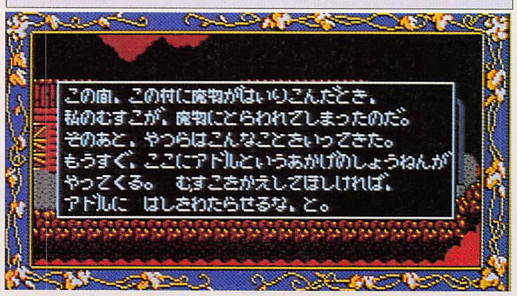
❾扉の番人ゴート

❿ハダトの家

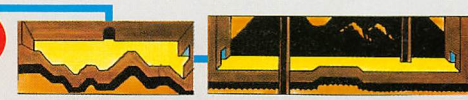
サルモンの神殿の正門へ



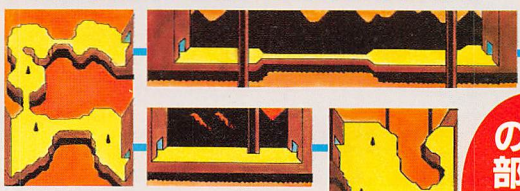
❼橋番ルバ



ボスキャラを倒して

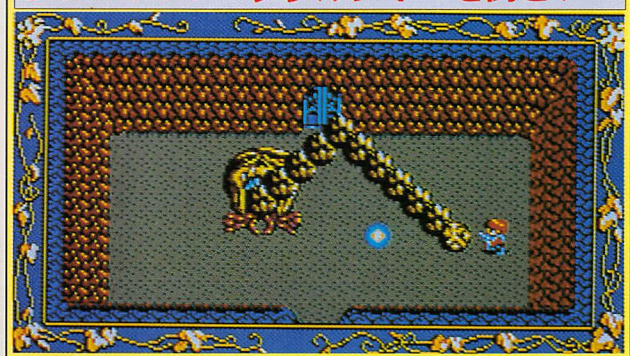


ラミアの村へ



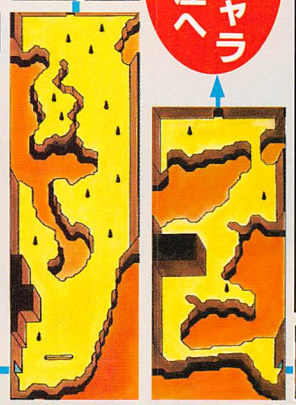
ボスキャラの部屋へ

❽ボスキャラ・ゲラルディーを倒せ！



こいつは、レベル15以下だとぜんぜんダメージを与えられない。弱点は口だ。口を開けてヘビのようなものを吐いたり吸ったりするときがチャンス！ ファイヤーの魔法をがんがん口にくれてやるとすぐ死ぬ

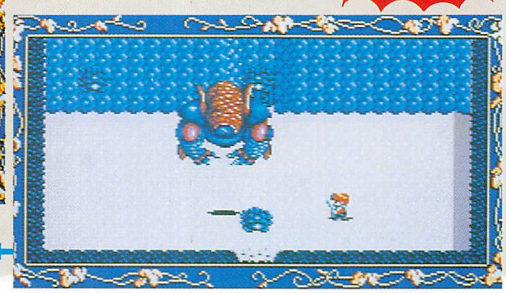
❷溶岩の村落

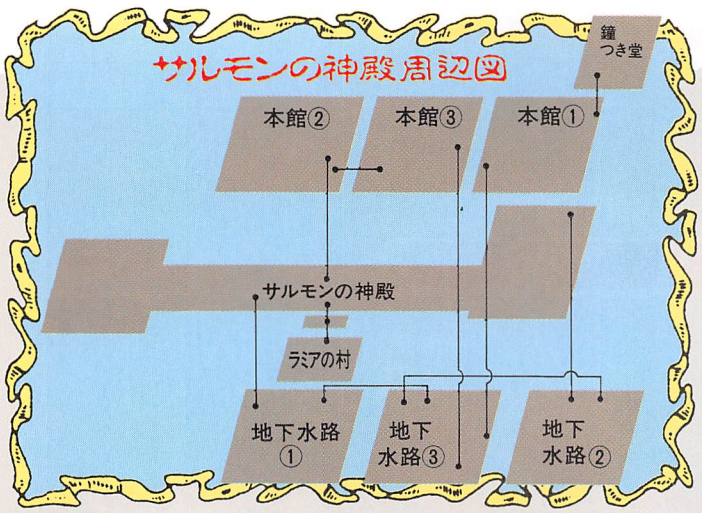


マップの始まりはここ！

❶ルーが潜む通路

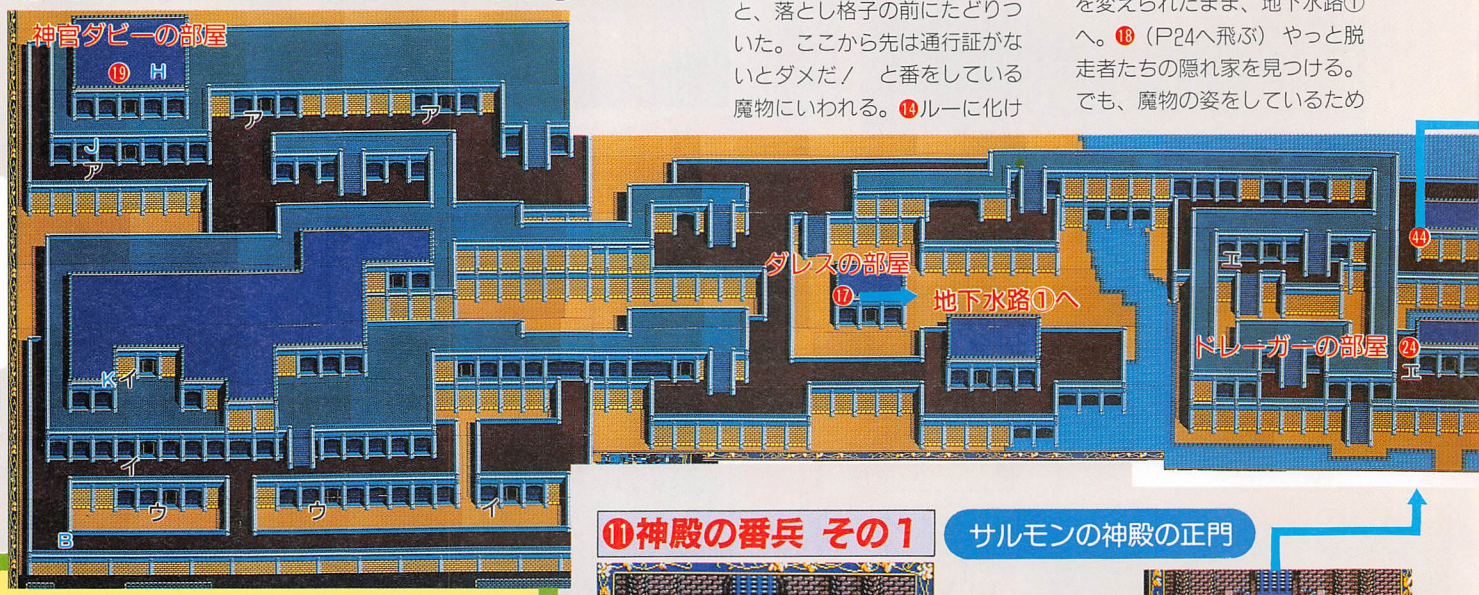
寒い氷の世界を抜けると、そこは灼熱の溶岩の世界だった。アドルのゆくえになにが待つのか。





サルモンの神殿

ラミアの村から神殿の正門へ。⓫番兵が2人立っている。ルーに化けて扉に近づくと、左側の番兵がアドルの剣を見て、アドルを倒した勇敢な魔物だと勘違いしたようで、アドルを倒したことをザバさまに報告するようにといって、なかに入れてくれた。⓬ザバの部屋に行ってみたが、なぜか不在だった。⓭神殿のなかを右へ右へと進んで行くと、落とし格子の前にたどりついた。ここから先は通行証がないとダメだ！　と番をしている魔物にいわれる。⓮ルーに化けて番をしている魔物に話しかけると、ザバは北の会議室にいると教えてくれる。そして通行証をくれた。⓯やはりルーの姿でささやきの耳かざりを使ってドアに触れる。村から連れてきた人間たちが、神殿の鍵を持って脱走したことと、識別コードという大切な暗号を立ち聞きできた。⓰「やすらぎの指輪」を入手。⓱ダレスの部屋へ。ここから先に進むなら魔物に変えてやる！　といわれるが、かまわず行く。水色の魔物に姿を変えられたまま、地下水路①へ。⓲（P24へ飛ぶ）やっと脱走者たちの隠れ家を見つける。でも、魔物の姿をしているため



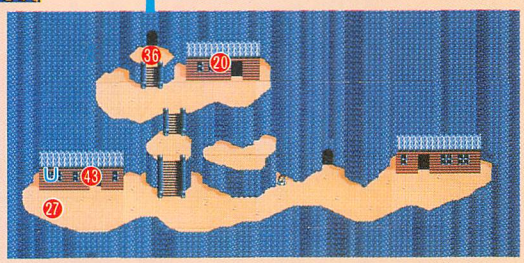
注意！ マップの見方

ア～シまでは同じ文字どうしの扉がつながっています。

⓫神殿の番兵 その1

サルモンの神殿の正門

ラミアの村



⓳神官ダビーの部屋

㊲神殿の番兵 その2

⓱ダレスの部屋

⓴老人レグの家

㉗タルフの情報

㊱黒い真珠のゆくえ

9月号「イースⅡ冒険ガイド」プレゼント当選者発表（その1）

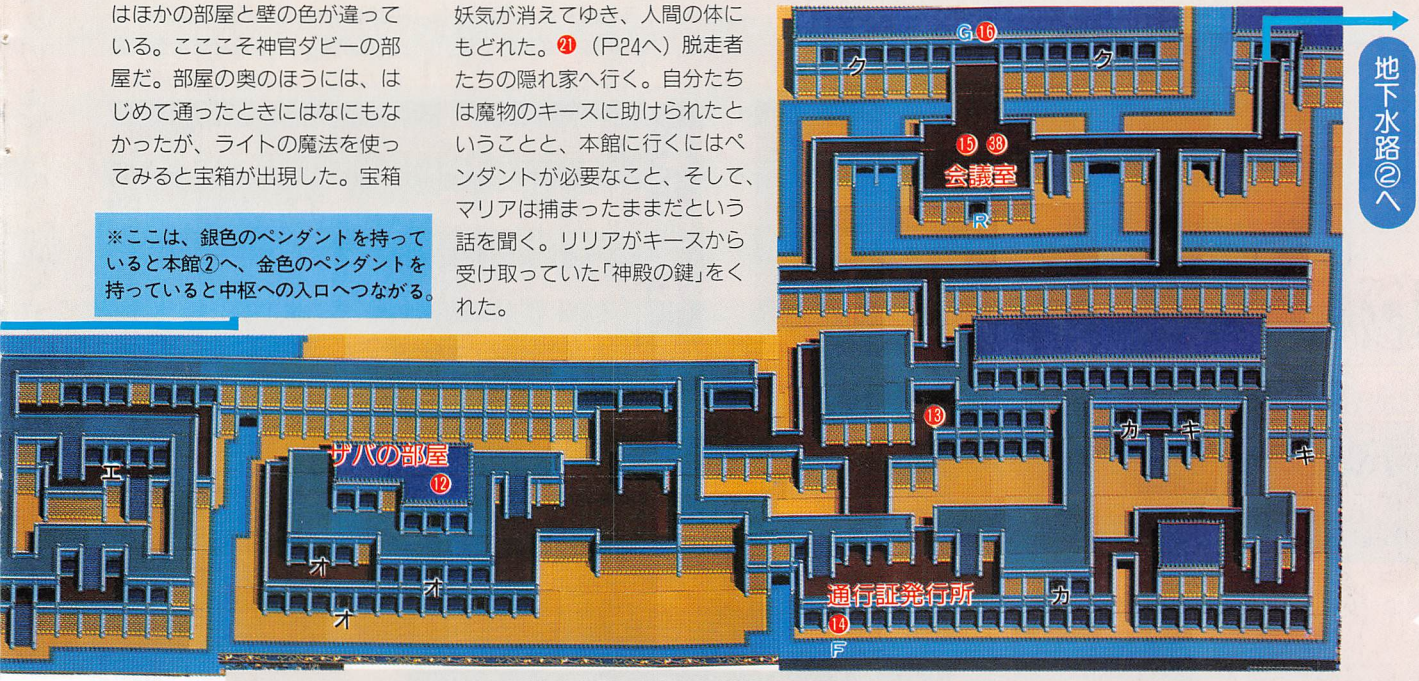
A『イース』下敷き10名＝〈愛知県〉酒井友〈岐阜県〉三輪江利子〈埼玉県〉石川正木〈静岡県〉滝泰幸〈福岡県〉松下剛〈大分県〉内尾 雅裕〈富山県〉橋場裕樹〈神奈川県〉高野理央〈和歌山県〉福良博子〈千葉県〉阿部秀司郎

になかへは入れてもらえない。事情を話すと、人間にもどるには「聖なる杯」が必要だとわかった。どうやら聖なる杯を持ってラミアの村の老人レグを訪ねれば人間にもどるらしい。⑲（P22にもどる）サルモンの神殿の左上の部屋に着いた。この部屋はほかの部屋と壁の色が違っている。こここそ神官ダビーの部屋だ。部屋の奥のほうには、はじめて通ったときにはなにもなかったが、ライトの魔法を使ってみると宝箱が出現した。宝箱のなかには聖なる杯があった。⑳早く脱走者たちを助けたくて、リターンの魔法を使って一瞬のうちに、ふたたびラミアの村へ。老人レグの家で井戸水をくんでもらう。それを聖なる杯にそそいでもらった。すきとおった水を口にふくむと、体から邪悪な妖気が消えてゆき、人間の体にもどれた。㉑（P24へ）脱走者たちの隠れ家へ行く。自分たちは魔物のキースに助けられたということと、本館に行くにはペンダントが必要なこと、そして、マリアは捕まったままだという話を聞く。リリアがキースから受け取っていた「神殿の鍵」をくれた。

※ここは、銀色のペンダントを持っていると本館②へ、金色のペンダントを持っていると中枢への入口へつながる。

⑮会議室

㊳再び会議室へ



㉒リリアと話している最中に魔法使いダレスの声がして、脱走者は全員石にされてしまう（じつは、アドルは魔法使いダレスに命令された魔物に尾行されていたのだ。ダレスはアドルによって脱走者の隠れ家を見つけたわけだ）。もちろん、理由などなくても、主人公だけは助かる。

サルモンの神殿へもどって、神殿の鍵で開かなかった扉を開け、「アイアンシールド」とタイムストップの魔法を手に入れる。さらに、女神にかけるペンダントが神殿の右奥の地下水路に移されたという話を聞いたかと思えば、地下水路②への扉まで発見するのであった。さて、ボスキャラのドレーガーの部屋の扉も神殿の鍵で開くのだが、ここはあとまわしにして、地下水路②へ。㉓（P24）地下水路②で迷っているうちに水路の右奥の隅のほうへきた。ここで、「銀色のペンダント」を見つけた。㉔（P22）女神にペンダントをかけるためにドレーガーの部屋へ。ドレーガーとの激しい戦いに勝ち、部屋の奥にある女神像のところへ行く。銀色のペンダントを装備してから女神像に近づいていくと、一瞬にしてあたりの風景が変わり、本館②（P24）へワープした！

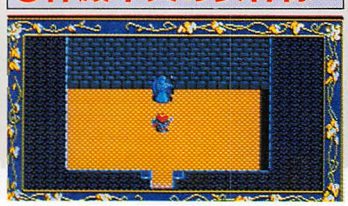
㉔ボスキャラ・ドレーガーを倒せ！

㊤本館へワープさせてくれる女神像を守っている。青白い弾を6方向に飛ばす攻撃がきつい。そのくせ正面から攻撃しないとぜんぜんダメージを受けない。画面の上のほうに行ったところをファイヤーの魔法で攻撃しよう

⑬落とし格子

㊸ハダトの家

㊹神殿中央の女神像



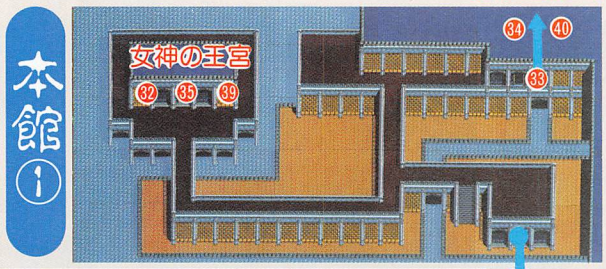
⑭通行証発行所

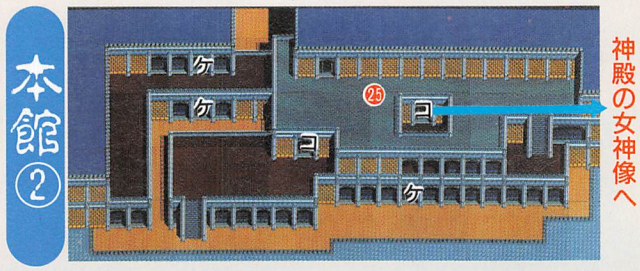
9月号「イースⅡ冒険ガイド」プレゼント当選者発表（その2）

B『イース』ステッカー17名＝〈静岡県〉横山幸子〈愛知県〉山岸勇〈大阪府〉川口功〈広島県〉沖田修一〈長野県〉中村克博〈神奈川県〉岡本祥知〈兵庫県〉横山勝哉〈茨城県〉神田恥〈埼玉県〉保泉賢央〈奈良県〉福井宏宜〈大阪府〉井ノ口善之〈神奈川県〉佐々木明〈群馬県〉大西薫〈東京都〉伊藤朝美〈徳島県〉岩淵喜美江〈北海道〉風見茂〈岐阜県〉砂田しおり

本館と地下水路

㉕本館②に着いた。㉖「ケ」の扉から本館③へ行くと、突然ハダトから連絡が入る。㉗ラミアの村へもどり、ローブの男がアドルのことを聞きまわり、神殿へ行ったと聞く。㉘本館③で「バトルシールド」を入手。㉙地下水路③で、6人の神官の末えいであるキースから「水路室の鍵」を入手。㉚地下水路①にある水路調整室でパネルに触れると、水門が開き、いままで水があって歩けなかったところが、水がなくなって歩けるようになる。㉛「バトルアーマー」、「バトルソード」、「隼の彫像」を3か所で入手し、地下水路③から本館①への通路を発見。㉜女神の王宮で、「夢見の石像」を使えば石にされた人たちを人間にもどせるという情報を聞いた。さらにMPとHPが完全に回復した。㉝なかなか見つからなかったザバを見つけた。ここぞとばかりにザバと対決。㉞はじめて鐘つき堂へ。登っていくと祭壇に祭られたマリアを発見するが、バリアにはばまれて近づけない。宝箱を見つけたが、同じく近づけない。頂上でダレスに会う。ダレスは、神官の末えいを根絶やしにするためにいけにえの儀式をおこなっているのだという。マリアの死を告げる5回目の鐘を鳴らし姿を消した。やむなく下に降りると、いつのまにかバリアが消えている。宝箱から夢見の石像を入手したのだがマリアは死んだように動かない。㉟女神の王宮に夢見の



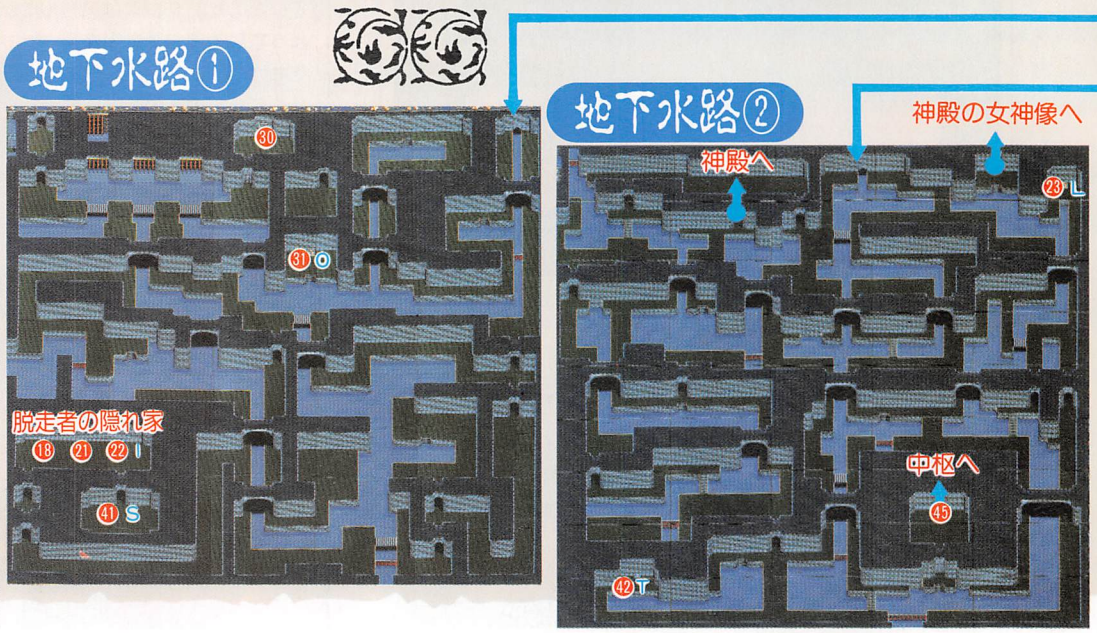


㉝ボスキャラ・ザバを倒せ!

㊤はじめにまわりの青いコウモリみたいなやつをファイヤーの魔法で攻撃。色が青からオレンジに変わってきたらダメージを受けている証拠だ。こいつらを消すと、ザバもなぜか消えてしまう。

㉜㉟㊴女神の王宮

⑱㉑㉒脱走者の隠れ家

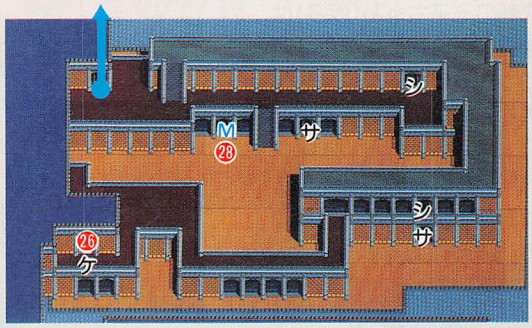


9月号「イースⅡ冒険ガイド」プレゼント当選者発表(その3)

C「イースⅡ」下敷き4名＝〈徳島県〉林和明〈福井県〉湯口芳之〈千葉県〉伊藤慈雄〈東京都〉川原剛
D『イースⅡ』ステッカー28名＝〈奈良県〉田中洋子〈京都府〉永井慎子〈宮城県〉高橋真人〈東京都〉鈴木順子〈千葉県〉野中俊介〈岡山県〉松永英昭〈徳島県〉津野一樹〈北海道〉武藤亨太〈兵庫県〉田淵高成〈神奈川県〉篠田峰嘉〈福岡県〉藤本聡〈大分県〉金沢智裕〈大

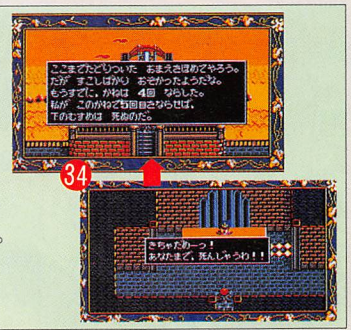
石像を持っていくが「黒い真珠」をはめこまないとダメだといわれた。㊱黒い真珠を求めてラミアの村にもどる。ゴートから、ローブをまとった男が何かを拾って神殿に向かったことを聞く。㊲神殿の番兵が、ダレスが何かを持ちこんだために会議が長引いているという。神殿へ急ぐ。㊳会議室のなかに宝箱が。中身は黒い真珠だ。㊴女神の王宮へ。鐘つき堂の頂上で夢見の石像を使えば呪いが解けることがわかった。また、最後の決戦にそなえて神官の末えいを招集したので中枢へこいといわれる。㊵鐘つき堂で夢見の石像を天にかかげる。㊶脱走者の隠れ家へ。みんな人間にもどっている。なかのひとりから中枢へ行くのに必要な「金色のペンダント」をもらった。また、ほかにも石にされた人間がいたという話を聞く。㊷地下水路㉒でサダに出会った。サダにマリアのことを話すと「クレリアソード」をくれ、父親のハダトから「クレリアアーマー」をもらえという。㊸ハダトの家で息子のサダのことを話し、クレリアアーマーをもらう。㊹金色のペンダントを女神の像にかけて中枢の入口にワープ。㊺中枢への扉の手前の部屋にはダレスがいた。ダレスを倒していよいよ中枢へ。

本館③



鐘つき堂

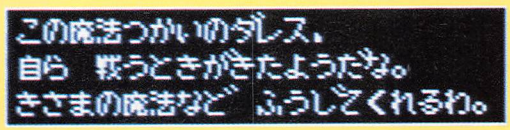
ボスキャラのザバを倒すと、やっと鐘つき堂への道が開ける。ここは神官の末えいたちを見つけ出すためにいけにえを処刑するところだ。ここではダレスが弔いの鐘を鳴らしている。鐘が5回鳴ると、いけにえを処刑するらしい。急がなくては。一本道なので迷うことはないが、鐘の音が血圧を上げる。ダレスが守る祭壇に近づき、なんとかしてこれ以上犠牲者を出すのをくいとめるのだ！



㉙水路室の鍵はキースから

㉚水路調整室

㊺ボスキャラ・ダレスを倒せ！

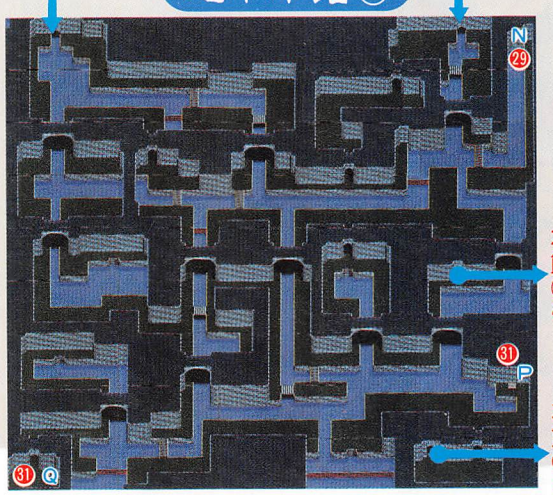


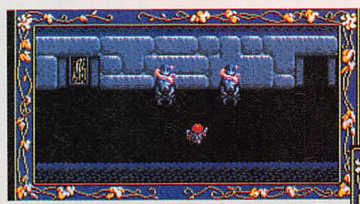
あんなにじゃまをしたあげく、最後にのうのうと出てきやがった！　魔法使いなだけあって、ファイヤーの魔法は効かない。ひたすら炎をよけつつ、体当たりをして剣でさばくしかない

エンディングをむかえ、イースの謎を解くのはキミだ！

ダレスを倒し、ついに神殿の中枢までたどりついたアドル。そのころ神官の末えいたちは、女神の呼びかけによってひと足早く中枢に集まっていた。彼らに励まされ、道を急ぐ。そして、たどり着いた一室でアドルが見たものは、魔物の呪いによって身動きのとれない2人の女神の姿だった。どうすれば女神を助けられるのだろう……。そのとき、見覚えのある2人が部屋に飛びこんできた。2人の助けもあって女神を助け出したアドルは、最後の強敵ダームとの戦いに挑む。イースの国の運命を背負って……。

地下水路③





これでイースの国に本当の平和が訪れるであろう……

ダームだ！　クレリアの魔法の力を利用して、世界を自分のものにしようとした最低のやつ。神官の末えいたちが力を結集してくれたクレリアソードで切りかかれば倒せる。ダームの魔力は意外に弱い。飛びかう火の玉をかわして戦おう。正義は必ず勝つ

静かに、そして感動のもとに戦いが終わる。女神はふたたびイースの国を見守るために消える。神殿からもどったアドルを迎える人たち。長く苦しい戦いは幕を閉じた

9月号「イースⅡ冒険ガイド」プレゼント当選者発表（その4）

阪府〉大林宗司〈神奈川県〉有澤達也〈茨城県〉倉石孝志〈群馬県〉田中裕一郎〈広島県〉時庵智幸〈静岡県〉横山浩一〈埼玉県〉杉山仁〈北海道〉中路純〈埼玉県〉小林孝弘〈香川県〉加納守〈島根県〉児玉信〈静岡県〉八木一広〈神奈川県〉秋田純子〈神奈川県〉武田聡〈三重県〉土岐忠〈鳥取県〉塚本俊幸　以上の方が当選しました。たくさんのご応募ありがとうございました。

GameCrusaders ゲーム十字軍

ゲームのぞき穴

穴野のぞ子ちゃん(仮名)は髪を洗い始めた。先々月は湯船につかっていて、先月は体を洗ってた。いよいよ来月は核心に触れるか！　業界初(ホントかよ?)の連載イラストは次号で衝撃の展開をむかえる。乞う御期待！

お嬢様くらぶ

あそこのオフダを取り払う、呪文を教えよう

せっかく全部服を脱がしても、女の子のあの部分にはオフダのようなものが貼ってある。でも、(CAP)と(かな)を押しておけばオフダはとれる。ただしテンキーの付いてない機械の場合は(かな)を押すとき(SHIFT)を押しながらじゃないとプレイできなくなる。

(東京都／ＴＩＭ・１歳)

最後の1枚を取ってもかんじんのとこにオフダがあるが

2つのキーを押しておけばこうなる。ムフフ、うれしい

おまけの1枚目。ひとみちゃん。この子は最後に出てくる。セーラー服を最後にもってくるなんて憎いね

おまけの2枚目。かずみちゃん。海の中に立っている図。もう似合う季節じゃないね〜。

おまけの3枚目。黒い下着がとってもセクシーだったけど、もう関係ないですね

今月のトピラ…「ムックの表紙イラスト」

ムックというのは雑誌と本の中間的な存在。正式名称は「トクマ・インターメディア・ムック MSX・FAN アミューズメント・シリーズ ゲーム十字軍Vol.1」。ああ長い。まあとにかく十字軍が1冊の本になったわけだ。そして、その表紙のイラストがこれだ。本屋さんでここを見せて「こういう表紙のゲーム十字軍っていう本ください、なかったら注文します」と元気にいおう。どんな内容かは下でくわしく説明するよ。

主な内容…… ①懐かしのあのショット⇨北田順子ちゃん(未公開写真あり)から軍人将棋の魚の絵まで傑作写真を集めた。②改定版激ペナ極秘ファイル⇨8月号の付録の内容＋ウル技＋チームデータ改造プログラム全部。③アダルトゲーム未公開写真集⇨Mファンに載ったことのないエッチな写真だけ集めた。④ゲーム百字軍⇨HB-F1で変な文字を出すプログラムから、こないだのサマーフェスティバルで使ったPAC用プログラムまで、百字軍のすべて。⑤ウルティマⅣの全体が見える大マップが表、激ペナ大会参加チーム全データが裏に載ってる特大ポスター(B3版、この本の4倍弱)が付録。そのほか、十字軍掲載ウル技全部や、FAN STRATEGY傑作集など。

今月のゲームプレゼント

口説き方の茨城・ＨＥＡＴクン。エルギーサの兵庫・田中忍クン。スーパーランナーの宮城・佐々木貴幸クン。覇邪を救った岐阜・川島美穂チャン＆伸崇クン兄弟。信長の怪の愛知・筒井貴之クン。以上5名様。テレカのほうは発送をもって発表にかえさせていただきます。またファミクルクイズの発送はもう少しで終わります。

イラスト＝中野カンフー！
カット＝相沢コージ

ちょっとのぞき穴

ファイアボール・フリーブレイ　7月号に載っていた技の応用なんですが、いくらミスしてもボールの数が減らない技を見つけました。ゲームオーバーの画面で〔ＥＳＣ〕を8回押してパラメータ設定画面にします。1番目のパラメータを1にして、2番目のパラメータを2にするとできます。（東京都／安養寺信彦・？歳）☆おおスゴイ。やったねといいたいところだが、これはMマガに載ったことがあるので、こうして欄外になってしまったのだ。キミがMマガを見てないとしてもやっぱりここなのだ。

口説き方教えます。

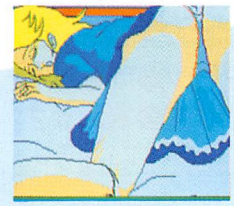
ぜんぜんヒントが減らなくなるコマンドだよ

カインドゥ・ギャルズの前編でウル技発見。オープニングで説明が出たら、〔SHIFT〕を押しながら〔Ｆ1〕を押してスタートしよう（つまり〔Ｆ6〕でスタートということ）。

するとヒントがぜんぜん減らなくなるので〔ESC〕を押し続ければカンタンにクリアできます。ということは、ムフフのグラフィックがすべて見られる。

（茨城県／HEAT・？歳）

エントリーNo.1、なかしまみゆきサン



エントリーNo.2、アンルイスさん

サントリーNo.3、おとありきょうこサン

めんどりいNo.コケ、こくだいさゆりサン

神社の鳥居No.かしこみ、くどくゆうきサン

エルギーザの封印

ミュージックステージとパズルステージ発見

右の写真のように特定のステージの特定の場所で、ビック13世をジャンプさせると、小さなピラミッドが出てくる。そのまま見ているとピラミッドは穴に変わる。その穴に入るとミュージックステージかパズルステージに行けるのだ。

ミュージックステージではエルギーザに出てくる音楽を好きなだけ聞ける。パズルステージはシャロムのパズラのような、25分割パズルが楽しめ、クリアすると残り人数が1人増える。

どちらも全60面の中にかなりあるので、今報告されているものをすべて発表しよう。

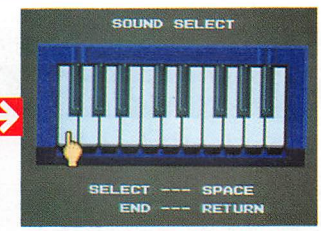
ミュージックステージは7面、20面、32面、40面、50面、53面にある。

パズルステージは29面、35面、43面、52面、55面にある。

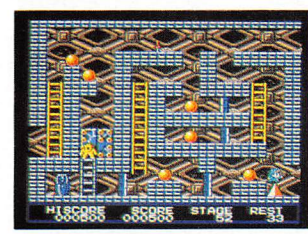
いろんな場所でジャンプして探してみよう。

（兵庫県／田中忍・13歳）

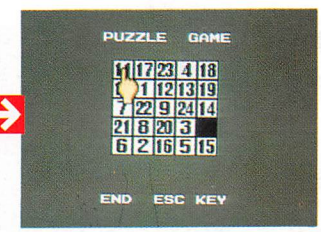
7面は左上のすみでジャンプ…



ＳＣＣのよい音を飽きるまで…



52面。右下のすみでジャンプ…



パズルを解くところ。ムズイ

ファミリーボクシング

いろんなデータがわかって戦いやすくなる？

試合中にキーボードの〔Ｆ4〕〔ESC〕〔CTRL〕〔CAP〕スペースと左側の〔SHIFT〕と〔3〕の7つをいっぺんに押します。すると写真のような変な表示がでます。X、Yはプレイヤーの座標、Pはパンチの威力の乱数、Dはダメージを受けたときの乱数、Mは人が動かせるプレイヤー、Aはコンピュータのことです。

押すときに、〔3〕を〔4〕に変えると、AがMになり、敵が動かせるようになります。

（奈良県／ザンジバル・？歳）

☆投書にはぐしゃっと適当に押すとあった。

ごらんのような表示が出ます。戦いやすくなるかなあ。ならないならない

自分も相手も、みんなかよくスタミナ回復

とてもいいウル技を見つけたので報告します。〔ESC〕〔TAB〕〔SHIFT〕〔CAP〕を同時に押すと、赤コーナーの体力が満タンになり、〔ESC〕〔TAB〕〔CTRL〕〔CAP〕を同時に押すと、青コーナーの体力が満タンになります。もちろん、青コーナーとはコンピュータも含みますが。

（長崎県／夕焼けひろ・13歳）

こいつはスゴイぜっ！名前のウル技また登場

名前を「０１２３４５６７」パスワードを「ＡＢＣＤＥＦＧＨＩＪＫＬＭＮＯＰ」と入力すると、パンチ71、スピード05、スタミナ39、パワー03：02のボクサーが誕生します。前号紹介のより強く、試合数がメチャクチャで分身の術も使います。

（島根県／角田英之・？歳）

分身の術のせいで変なとこ打ってる

試合数がなんだかとっても変変変？

新コーナータイトル未定

ものを書く会「ドラクエⅡはぐれメタル」なぜこんなにかたいんだろーか。きっとこいつはダイヤモンドとセラミックスと鋼鉄と未知の物質をまぜて、あくましんかんが魔法をかけたに違いない。超伝導は起こるだろうか。うーむ、疑問だ。ではやってみるとするか。パチパチ（しばらくシーンとなって）おおついに常温でも超伝導が起こる物質を見つけたぞ！（話がだんだんそれていくよーな気がする）さっそくノーベル賞をもらいに行こうっと。（奈良県／水野公智・14歳）☆わけがわからないながらも、何となく作文らしいものがやっときた。でコーナー名は「ものを書く会」。文学部部員になったつもりで、芸術性の高い作品送れ！

ちょっと通り抜け

Q…「は〜りぃふぉっくす雪の魔王編」で3月号で答えていただいたのですが今度は魔王が倒せず……。どうかまたお願いします。（山形県／結城一也・13歳）

A…担当者の深遠な記憶の断片からお答えしようかとも思いましたが、結局もう1度解いてみました。氷の城の中で持っていたものは、ふえとおまもりです。木の実はわしさんにあげました。ふえを投げて龍に化けた、てしさんを出現させて「わかれしこころもとへ」と呪文を唱えれば魔王は倒せます。

ザ・ほめごろし

ＭＳＸＩ版覇邪の封印❹このソフトはパスワードがだらだらと長く、ぼくたち若者の老化を未然にふせいでくれる。(高知／大原啓史)／うっていぼこ❹買って得したと思います。パスワードの「あ」と「お」や「わ」と「ね」がとってもよく似ているからよく見ないと間違えます。だから観察力が養われていいと思います。また動きがのろいのでニブイ人にも親切。だけどいちばんよかったと思うのは、謎が難しいので見つけようとするうちに、ねばり強くなることです。(神奈川／種市大樹)

新コーナータイトル未定

肩書に凝る最近のこのコーナーは少したるんでいると思う。全日本風紀監視協会名誉会長としてはなげかわしいことだ。「おはこん」の手紙は2行ぐらいの文しか書かれていない。紙資源保護協会副会長補佐と全日本自然を守ろう会の会長秘書としてはなさけないが、郵便促進協会と郵政省ファンクラブの会員No.０－２－４０３としてはうれしい。奈良はいいところだ。全国観光お手伝い派遣センターの平会員としてはお勧め♡ かといってＭＳＸの未来は明るいので、ＭＳＸの未来予想協会付属小学校の教頭の座は安泰といったところ。ボクはなんてつまらないことを書いているんだ。「オアシス運動」以上だと自負している。(奈良県／小林巻・14歳)

ウルティマ～恐怖のエクソダス

無駄な戦いをしないでゴールドを増やす技

このゲーム20人までキャラクタを作れるのですが、１人だけ本命キャラクタをまともに作っておき、残りの19人のキャラクタはゴールドを本命キャラクタに渡して抹殺しましょう。手間はかかりますが、いい装備でゲームが始められます。
(大阪府／名無し・?歳)☆名前書き忘れていたよ。

ファミコン版にもあった大バグ技登場だっ！

今度はアイテムや武器などをいっぱい持っているキャラクタの作り方のレッスンです。
Lesson 1……１度も使っていないファイルを１コ用意します。
Lesson 2……このファイルにイージーモードでキャラクタを4人作ります。
Lesson 3……ゲームをスタートさせてすぐにリセット！
Lesson 4……さっきのキャラクタを3人だけ消してリセット。
Lesson 5……ゲームを続けるにしてできあがりです。
(石川県／本多良仁・13歳)
☆まあこういうのもたまにはいいんだけど普通にゲームしたほうが楽じゃない？

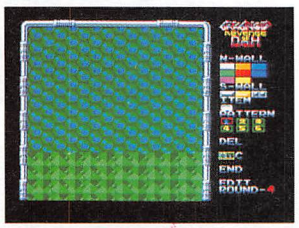
❹こんなにとんでもないキャラクタが、できてしまうのです

❹パーティのうち３人がバグキャラに変わってしまったの図

アルカノイドⅡ

つまらない技だけど絶対怒らないでください

ほ～んとに、つまんないですよ／ エディットのラウンド4でA・Cを選んでスペースキーを押すと背景の色と模様が変わります……。ご、ごめんなさい。もう１回チャンスを下さい。エディットで信長の野望などのデータをロードすると、バグった画面が。バキ、ボキ、ベキ！
(福岡県／小園直毅・?歳)



❹ちょっと変わった背景でプレイしてみたい人向き

１回こっきりだけどすごいレーザーになる！

１面でアイテムを何も取らずにじっと耐えていると、金色のアイテムが落ちてきます。これを取ると、貫通力のあるレーザーになります。でも、2面に行くともとのレーザーに戻っちゃうんです。あしからず。
(大阪府／中村剛・15歳)
☆なんて情緒ある技だろうか。１面こっきりの命だなんて！

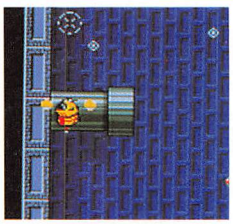
❹これが金色のアイテムだっ!! じっとがまんしていると出る

❹ほらほら、見て見て。ブロックを貫通して敵キャラを倒している

ファミクル・パロディック

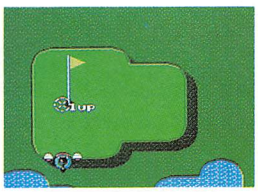
9面の土管で死なないようにする方法がある

土管につぶされそうになったら、すかさず右か左に進めばいいだけだよ。
(東京都／フルちゃん・12歳)


❹当然やられるように見えるけどダイジョウブ

１面にもう１つ1UPする場所を見つけたぞ

１面の2回目に出てくるグリーンで対地弾を撃つと１UPするのは有名ですが、じつはもう１つ1UPする場所がある。
ただしパピクルでしか出てこない。最初のグリーンのカップを撃つと出る。
(三重県／江崎徹・?歳)
☆お父さん専用なわけだ。

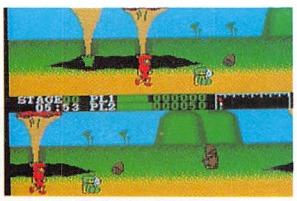


❹ここに出るわけだ

スーパーランナー

これで最後の技かな？ステージ飛ばしの術だ

ゲームをしているときに(ESC)でポーズをかける。そして、(<)(?)(−)(かな)の4つを同時に押すと、次のステージに行くことができる。
ただしボーナスは入らないので、高得点は望めません。
(宮城県／佐々木貴幸・?歳)


❹面飛ばしなぞ写真じゃわからん

MSX・FANアミューズメント・シリーズ
ゲーム十字軍 Vol.1
絶讃発売中!!
定価880円
これが表紙だ！よ～くおぼえて本屋へ急げ

ちょっと通り抜け

Q…「カサブランカに愛を」で廃屋があるのですがどうしてもそこに入ることができません。何か持ち物が必要ですか？(福岡県／川尻なおこ・11歳)
A…殺人からタイムスリップまでをカンタンに説明しよう。レイノルズに事件を知らせて、博士の書斎、研究室で家捜しします。足跡をたどる途中で釘ぬきと新聞紙をみつけ、釘ぬきを使って廃屋に入り、お酒をとる。植木屋で花束をお礼にもらい、レイノルズにちょっと手付けを払ってタイムスリップ！

FMパック・花火の法則　プログラムを作ろうかなと思ったけれどずっとサンプルを聞いていた。そして、意外な発見をした。デモの花火が2つあがったり、1つだけだったりする。よく見ていたら、10回に1回花火は2つあがることを発見した。（大阪府／栗田賢一・14歳）☆ああいったいそれがどうしたというのですか。

通り抜けできます

楽しかった修学旅行も終わりあとは新幹線に乗って帰るだけ。しかし抜け子ちゃん（仮名）はおみやげを買いすぎて集合時間を過ぎてしまったのでした。突然のバックストーリーでした。

おまたせ覇邪の封印の発表

8月号で募集した「覇邪の封印で迷っているので助けてください、という鳥取県のH.Kくんをみんなで救ってあげよう」の発表が1か月遅れてごめんなさい。先月号で書いたとおり、激ペナのせいなんです。

で、今回は前回のガリウスほどの応募はなかったけど、ゲームの知名度と古さからいうとこんなもんでしょう。応募数は30通、封書が16のハガキが14でした。前にも書いたけど、やっぱりハガキ1枚で1つのゲームの攻略法を書ききれるわけがないのでまずハガキはボツ。

1等賞のゲームプレゼントは岐阜県の川島伸崇クン。彼の投書は1つだけデカイ（この本により少し小さいB5程度）ので最初からめだっていた。内容も全迷宮マップとレポート用紙16枚もの完全攻略法ときれいなカラーの地上大マップがあり、もう完全に勝利が見えている感じ。そして手紙は伸崇クンのお姉さんの美穂ちゃんが代筆（というより2人で協力して作ったみたい）したみたいで、とても読みやすい。すぐに1等は決まった

テレカ入賞者は群馬県の落合信幸クンと神奈川県の長瀬俊幸クンの2人だけ。さびしいなぁ。

つぎの課題はハイドライド3

さあ、さあ、お立ち会い！　全国100万人のハイドライド3ファンが究極のキャラクタ目指して競いあう今世紀最大の大見物だよ！　やあやあ我と思わん方はハイドライド3の最高レベルを発見し当方まで送ってこられたし。正解多数のときは抽選にて雌雄を決しようぞ！

☆現代語訳……ハイドライド3をお持ちの方に有意義な課題を出します。これ以上あがらないよーというところのレベルを編集部までハガキでお知らせください。正解者には抽選で1名様にゲームをプレゼント。

信長の野望〈全国版〉7つの怪

前略。私、筒井順慶22代目は1国をのぞきすべての国を取った。その状態でいくつかおもしろいことを発見した。

1つ目の怪。写真によると筒井順慶は1549年生まれなので1761年には212歳になっているはず。しかし210歳にしかなってない。つまり大名の各能力と同じように年齢も210までだったのだ。210歳も生きられないよ。

2つ目の怪。1680年ごろ気づいたのだが、武器を2国で買うと20買っても10しか増えない。武装度の上昇は兵力によるそうだが、兵は312なのに？

3つ目の怪。これも写真でわかる。民がいない国の年貢率をさげても「たみは、よろこんでおりますぞ」と表示される。

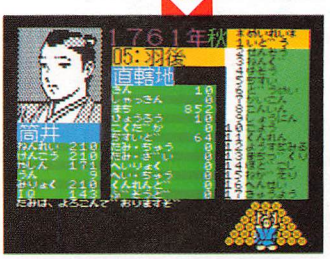
4つ目の怪。民がいない国で一揆が起こった。それを鎮圧すると民忠、民財があがった。急に民が現れたのだ。

5つ目の怪。軍事国以外は兵が不用のため0にしてある。そんな国で一揆が起こると「せいきぐん200、いっきぐん100」などと勝手に表示される。どこからわいた？

6つ目の怪。1700年ごろ気づいたのだが、野心が4年に1つぐらい増える。私はいったい何なんだろう？

7つ目の怪。台風のアニメにメッセージがあると自国が被害にあう。それがないので他国（この場合1国だけ）が被害にあっていると思い様子を見ると何も起こってなかった。（愛知県／筒井貴之）

↑1761年の筒井は確かに210歳。民がいない



↑いないはずの民がよろこんでおります。ああしあわせ

↑富山県／高木一成・?歳。信長をプレイしてこのフレーズが出るたびにコカンに目をやるのは私だけではあるまいに。光栄サン「信長の千人斬」を作って！

激ペナ大会実行委員会会報

糸井重黒だ。今回はしゃべるぞ。前号で大々的に開催された「激ペナ大会〈全国版〉」は、参加者のアドレナリンを分泌させまくったらしく、予想以上の盛況であった。

たとえば、ベスト8に残った兵庫代表・H MEIBUTSUの球団オーナー「となりのトロロ」。彼の場合、自分と北田順子（おいおい）との対談ふう手紙を送ってくれた。それによれば、1回戦・2回戦と完投したピッチャー「こなみ」は、大学進学をあきらめて、プロの道を歩むそうだ。なるほど。

また、四死球最多記録を作った日本赤軍なチーム、熊本代表・GERIRAS指令の前田憲光は、日本赤軍リーダー「しげのぶ」、よど号ハイジャック事件の「しばた」の援軍によって、戦力増強を計画している（おいおいおい）。

こういった思い入れの激しい手紙のほかに、優勝者への挑戦状や、次期大会開催を望むものもあった。そんな投書が編集部を埋めつくすとき、息苦しくなった編集長は心を動かしてくれるかもしれないぞ。もちろん、わたしだって手紙を待ってイルーゾー警部だ。ではまたガニマータ警部だ。

新コーナータイトル未定

東大寺クイズ？　娘がブスだったら大仏さんは見守るでしょう。美人でかわいかったら大仏さんはおしりをなでるか、もしくはスカート、パンティを……。大仏さんがエロくなければ私がそうするでしょう。（神奈川県／ブラックン2・13歳）／人はその頭が通る穴なら出入りできる！（違ってたかな）まあこの娘さんだいたいウエストまで小さな穴に入っているんだから、あとはたとえ安産型の超巨大ヒップでも根性でなんとか通り抜けられるでしょう。ちなみにぼくは抜けられませんでした。（兵庫県／高田貴之・18歳）☆9月号のイラストに答えがきた。クイズのつもりではなかったのに。それから頭が通ると全身通れるのは猫だってば。

Q…「ほっとMILK TURBO」で1000人目の女の子をベッドまで追いつめましたが、そこから先に進めません。（千葉県／港信彦・12歳）

A…まずキミははまってるのでリセットしてやりなおそう。で、そういう状態になる前に、イスに座っている彼女に何かしたでしょ。そうしたら部屋の中にあるものが取れるようになるので、それを取ろう。それから彼女に迫ればいいんだ。でもエンディングが目的じゃないでしょ？

十字軍オススメゲーム 激走ニャンクル

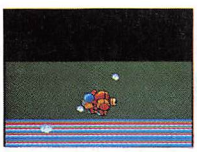
なんと！FMパックが5本も当たるクイズ付き

最近Mファンはエッチゲームが多くて最低という批判がアンケートハガキにちらほら。特に女子高生からのハガキにそれは多く、ショックを隠せない編集部員もちらほら。これではイカンと小学生の女の子でも読める記事をめざし今回の1ページを作ってみました。

激ニャンのきれいどころたっぷりごらんあれ

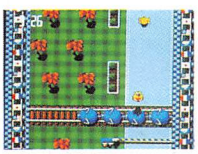
ファミクル・パロディックがあまりにもきれいなグラフィックでびっくりしたように、激ニャンもこれぞMSX2だといえるような、なかなかのすぐれものの絵で、ボクらの目を楽しませてくれるぞ。

どのくらいきれいかが気になる人が多いだろうから、デモや各ワールドなどの中からセレクトして載せてみました。とってもきれいでしょう。



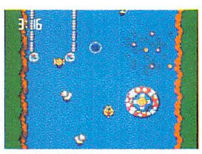
↑シャール号横の図。スピード感がいい

↑おもわずカワイイといいたくなるデモ



↑ネズミ(?)列車は動かずちょっと残念

↑ワールド2からはかなりテクニックがいる



↑ワールド2よりなぜか楽なワールド3

↑どこに行けば通り抜けられるの？

↑ニャンとネココのあいあい傘。注目しよう

↑ショップと病院はとなりあわせにある

これは初めてMSX2+に対応したソフトだ

ゲームの前にMSX2+だけ美しいグラフィックが出るのだ。

またFM音源がなくても、PSGだけでなかなかいい味だしてるよ。

MSX2+のばあい

↑MSX2+については97ページを見てね

MSX2のばあい

↑オマケは出ずに、すぐにタイトル画面になる

謎の人物DR ラヒガ。いったい何者なんだぁ

1ワールド終了後の順位表示にDR ラヒガという名がある。これがなかなか手ごわい。しかしてその実体はというと……。エンディングの某人物と……。

↑ラヒガを抜かし1位になった

↑先月のFANCLIPを見よ

シリーズ化なるか？ファミクルクイズ第2弾

とんでもなかったファミクルクイズに続いて、第2弾と称して激ニャンクイズをとんでもなくやっちゃるぞ。

今回のクイズはムズイ。激ニャンには走ろうとして入ってもゲームオーバーになってしまう場所があります。そこを低速ながら走れるようになるウル技があるのです。これを当ててもらおうというわけ。答はあるキーを押しながらたちあげるだけ。

賞品はスーパーデラックススペシャル豪華。まずパナソフトよりFMパック5本／

つぎにBIT²よりファミクルワッペン10枚とシンセサウルスステッカー20枚／　やったぁ／

ただし前回のように応募するには条件があります。キミたちのキライな作文が宿題。50文字以上の文章を書いてない人は失格とする。テーマはつぎの3つから選ぶのだ。①最近の社会問題について、②身の回りに起きた悲しいできごと、③十字軍ムックの感想、以上3つ。クイズに不正解でも作文がおもしろければ新コーナーに採用されます。

なおしめ切りは11月8日必着とします。

↑ウル技の現場写真。本当は走れない場所を低速で走っている

MSX・FANアミューズメント・シリーズ

ゲーム十字軍 Vol.1

好評発売中!!

定価880円

これが表紙だ！ちょっとしつこかったかな？

投稿大募集

どんどん投書してね。①ゲームのぞき穴→ウル技。②通り抜けできます→Q&A。③名場面見せびらかし→おもしろい画面を写真に撮って送れ。④ものを書く会→文学部部員になったつもりで作文を。⑤ザ・ほめごろし→ソフトをほめることによって批評しよう。⑥新コーナータイトル未定→キミが普段考えていることやそのほかもろもろのイラストなどのコーナー。また、十字軍でやってほしいことのリクエストもよろしく。

あて先は、〒105東京都港区新橋4－10－7　TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」のそれぞれのコーナーまで。採用者のなかから優秀な人にはMファン特製テレカか、ゲームをプレゼントします。

ちょっと通り抜け

Q・・・「殺意の接吻」でチャイナタウンに行っても晴記飯店に行くことができません。どうしたら行けるのでしょうか？（静岡県／増田尚計・13歳）

A・・・順序だけ説明します。サラのアパート→スタンハートのオフィス→ホールドマンのオフィス→ベイカー商会→トゥーグッド→シアターララ→ガゼボ→M&M→ハートセイフ→ホールドマン家→ジュエリークリステル→スタンハート家→ビィビィ96→ブレッカーレコード→メーシーズ→ジェーンと話す。

情報おもちゃ箱 FFB ファン ファン ボックス

テクノロジーを中心とした、なんでもありの情報五目ランチ

新製品 日本語BASICがMSX2でも使える日本語カートリッジ

MSX2+の規格が発表され、その規格に基づいた新製品も発表されて(97ページ参照)、一部のMSX2ユーザーの心は寒くなっていることだろう。現代テクノロジーというものは、そういうものなのだ。

■日本語BASICとMSX2

しかし、捨てる紙あればひろってゴミ箱へということわざのとおり、テクノロジーはそういう寒いMSX2ユーザーを救う手も打ってくる。

MSX2+の新機能のうち、グラフィック関係についてはいかんともしがたいが、こと日本語BASICに限っていえば、これはちょっとお金をたせば、今までのMSX2でも使うことができるのだ。

先に出た『日本語MSX-DOS2』(アスキー☎03-486-8080／MSX2・2+用、RAM64K用は34,800円、RAM128K用は24,800円)に付属するROMカートリッジのなかには、「日本語Disk BASIC2」というものが入っていて、日本語に関する機能は、MSX2+で使われている日本語BASICと、ほぼ同じなのだ。つまり、このDOS2を買えば、MSX2でも日本語BASICが使えるというわけだ。ただし、そのままでは単漢字変換しかできないけれど。

DOSなんていらないけど日本語BASICはほしいという人には、10月21日にソニーから発売される『MSX標準日本語カートリッジ』(MSX2・2+用、17,000円)がうれしい。

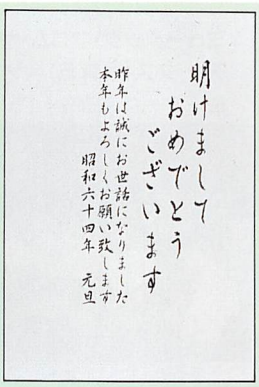
日本語カートリッジ(右)をMSX2に差すと日本語BASICが

このカートリッジのなかには、第1、第2水準の漢字ROMと15万語の辞書、そして有名なMSX-JEに加えて日本語BASICが内蔵されていて、同じソニーのMSX2+、HB-F1XDJと同じ日本語処理機能が使えるのだ。

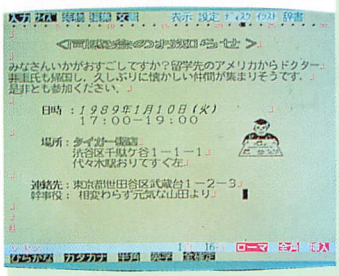
■対応するワープロソフトも

同時にソニーから発売される『文書作左衛門』(6,800円)、『はがき書右衛門』(7,800円)というワープロソフトは、おもにMSX2+のHB-F1XDJ用に開発されたものだが、MSX2でも日本語カートリッジを使うと、XDJなみにこれらのソフトを使うことができるのだ。MSX2+が発表されて以来「MSX2を2+にすることはできないんですか」という質問が多い。このカートリッジは部分的にではあるけれど、そういった質問に対する1つの答えとなるだろう。これで少し心があたたかくなる。

※問い合わせ先＝ソニー・御相談センター☎03-448-3311

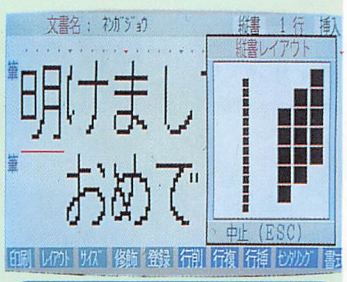


毛筆文字も使えるはがき書右衛門で作った、大きな毛筆文字を使った年賀状のサンプル。あて名書きも毛筆文字で印刷できる



文書作左衛門

白抜き文字や斜体文字が使え、イラストも文書に入れることができる高機能



はがき書右衛門

はがきの表裏が作成できるソフト。1000件までの住所登録など機能が豊富

FDD内蔵の低価格MSX2

9月21日に発売されたソニーの新機種、F1XDmkII。値段は49,800円。てっきりMSX2+だと思った人もなかにはいるだろうが、これは純粋なMSX2だ。FDD内蔵でRAM64K、VRAM128K。スピコン、連射ターボ付きで……、ようするに、これは人気機種F1XDにF1ツールディスクを付け、価格ダウンさせたものなのだ。

アンケートハガキより

●アグネスに違いない／アンケートハガキにあーでこーで悲惨なのでゲームをくださいって人がいますが、アフリカには食事もできない人がいるんですよ。そんな人たちのことを考えると目に涙が浮かびます。(京都・名前がないがアグネスと見たぞ)⇒目に涙を浮かべてもだれも救われないのが現実だ。冷たいよーだが遠くの他人より、そこの自分を見つめなおせ。直すところがたくさんあるはずだ。わたしはゲームをくれという子のほうが好きだよ。(バ)

●初歩のファンダムII／「MSX BASIC Version2.0はたちあがるんですが、MSX2 BASICをたちあげるにはどうしたらいいんですか？」「……しばらくお待ちください」～編集部内での会話～「MSX2 BASICってあるんですか？」「電源を入れればたちあがるよ」「ゲームを知らないファンダム班」「でもMSX BASICしかたちあがらないといってますけど……」「わかっていない十字軍」「え？MSX BASIC2.0がMSX2 BASICだよ」「あきれるファンダム班」～電話～「……だそうです。」☆まるで十字軍はアホの集まりのように見えるが、ありていにいえばそういうことだ。（F）

MUSIC

空想の世界へキミをいざなう水先案内人 最新GM情報

ゲーム ミュージック

日本一といわれるN響のメンバーによるドラクエの音楽。即売会ではCDなどが飛ぶように売れていた。う～ん、あやかりたい

先月は勢力争いに負けてしまったが、今月はデスクに反省してもらってドーンと1ページだ。

ドラゴンクエスト・ライブ・コンサート（写真2）＝「第2回ファミリークラシックコンサート～ドラゴンクエストの世界～」と題するドラクエのコンサートが8月29日開催された。3月にリリースされた交響曲バージョンがタダ……いや、ナマで聴けるとあって、FFB担当のわたしTと無関係の十字軍担当Fは取材に行ってきた。会場の簡易保険ホールのある五反田の駅を降りるとやけに子供たちが多い。まさかと思ったけど、これがやっぱりコンサートのお客さんで、会場はS席4000円もするというのに超満員。演奏はファミリークラシックオーケストラ（全員がNHK交響楽団のメンバー）で、演奏曲は交響組曲『ドラゴンクエストⅠ～Ⅲ』。大音響で聴くドラクエは華麗で力強く、いつも聴いているものとは一味も二味も違っていた。さて、このコンサートのライブ版が10月21日に発売される。スタジオ録音とは違う臨場感がきっと味わえるよ。価格はLP2500円、テープ3000円、CD3000円。（アポロン音楽工業）

源平討魔伝（写真1）＝最近はX68000版で人気の『源平討魔伝』のGMビデオ。ゲームプレイ画面はもちろん、8ミリフィルム実写版とアニメーション版のプロモーションも収録。30分Hi-Fiモノラル。VHS、βとも3800円。

スーパーマリオブラザーズ3～G. S. M. 任天堂1～＝ゲームより先にGMが出る／　10月21日発売予定。LP2000円、テープ2200円、CD2500円。

GAME SOUND SNK（写真3）＝SNKのヒット作『サイコソルジャー』などの6ゲームのGMのアレンジバージョンを収録。10月21日発売予定。価格はLP2200円、テープ2500円、CD2800円。（以上、ポニーキャニオン）

※サイトロン情報＝東京でも78.6MHzで聞けるFM富士で「サイトロン・デジタル・プレス」という番組を放送中。土・日夜9時55分～10時。また、11月には『パワードリフト』など5タイトルのCDVも発売予定。

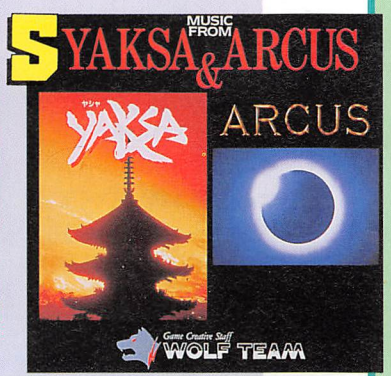
ラスト・ハルマゲドン全曲集（写真4）＝オリジナルサントラ全48曲＋リミックスバージョン2曲追加収録。ここでは新顔だがじつは「DATAM（データム）」というシリーズの第3弾。10月25日発売予定。テープ2500円、CD3000円。（ポリスターレコード）

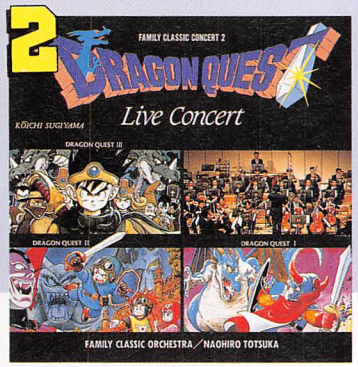
ミュージック・フロム・ヤシャ&アークス（写真5）＝ヤシャ19曲＋アークス28曲＋ヤシャ外伝2曲＋ハイグレードバージョン2曲収録。価格はテープ2500円、CD3000円。

交響曲「イース」＝『イース』と『イースII』の音楽を、4楽章からなる本格的な交響曲にアレンジ。演奏も100人編成のフルオーケストラで迫力たっぷり（下の写真）。できは最高にイイのでおすすめの1枚。11月5日発売予定。価格はテープ2800円、LP2800円、CD3000円。

ファルコム・スペシャルBOX '89＝12月21日に、長時間8cm CDミニ盤6枚組の日本ファルコムGM集が出る。『ソーサリアン』を歌手の森口博子が歌い、難波弘之が『イース』『ザナドゥ』などのメガミックスを手がけるなど、6枚がそれぞれちがうアレンジになっている。中でも、注目すべきなのは有名ジャズグループMJQのメンバーを迎え、GMとしては初（だと思う）のニューヨーク録音を行っていること。特別限定盤で、価格は7800円。（以上、キングレコード）

総勢100人のフルオーケストラによる『交響曲「イース」』演奏風景。





アンケートハガキより

●ほんとうはタワシです／先日送っていただいた「はずれちゃった」と書いてあったヤツに入っていたのはなにをするものですか。「あれは体を洗うタワシだよ」と母がいってくれましたが。ほんとうでせうか。（京都・KEMA）⇨「あれ、タワシじゃなくてスタンプだといってください」と担当の人から頼まれたが、ほんとうはタワシです。はっ、あとが続かなくなってしまった……♡で埋めると同人誌だし……十字軍のボス、今度ラオックスつきあってね。（バ）

VIDEO

電車のなかでも映画が見られるたいした商品 ビデオウォークマン

重さは約1・1キロ。幅129×高さ67×奥行き213・5(mm)。手前にビデオテープが入る

「8ミリビデオ」は、カセットテープよりちょっと大きいくらいのテープに最大4時間の録画ができる、これからの主流になるのではと感じさせるビデオだ。すでに数機種が発売され、ソフトも映画や音楽やアニメなど充実しつつあるが、最近、ソニーからこんなたいした商品が出た。

愛称ビデオウォークマン、GV-8(128,000円)。バックライト付き3型液晶テレビと8ミリビデオデッキを合体させて、なおかつ、大きさは弁当箱程度。室内ではコンセントから、車のなかではシガーソケットから、そして外に持ち歩くときは乾電池やバッテリーパックも使える。音声はモノラルだけれどHi-Fi。ビデオの入出力端子もついているし、タイマー予約機能もあるしで、機能は本格的だ。ただし、電源部は別売。

電車のなかで映画を見たり、外出先でテレビ番組を録画したり、いろんな使い方が考えられて、想像するだけで楽しい。

コンパクトさが売り物の8ミリビデオにとって、もしかしたら新しい時代を告げるさきがけとなる商品かもしれない。

これとほぼ同時期に、8ミリビデオソフトに新顔が登場し、今はやりのビデオマガジンが何本か登場した。ビジネスマン向けの隔月刊情報ビデオ誌『ビデオダイヤモンド』(ダイヤモンド社／2800円)や『浴衣美人の湯ぶね紀行』(日本交通公社／1980円)などにまじって、あのHOT DOG PRESSも月刊のビデオマガジン『HOT・DOG・VIDEO』(1980円、講談社＝写真)を出した。

3本とも通信販売しかしていないけれど、これからほかの出版社からも発売されるらしい。おもしろくなりそうだ。

※問い合わせ先＝ソニー・御相談センター☎03-448-3311

9月21日に創刊された『HOT・DOG・VIDEO』のジャケット。百円玉と見比べれば8ミリビデオのコンパクトさがよくわかる

タイトルがかっこいい。創刊号の特集は、秋冬の服の着こなし方

画面右端にページ数が出るのが新しい。流行のアイテムを紹介、研究

洗顔のしかたや寝ぐせの直し方など男前になるテクニックを伝授

新製品

12種類の音色と12種類のリズム 39,800円のデジタルギター

デジタルギターとはギター奏法で弾ける電子楽器のこと。つまりギターを弾く感覚でいろいろな音を楽しんでしまおうというわけ。カシオから新発売の「デジタルギターDG－1」は、従来のものにくらべ安価で小型・軽量化され手軽になっている。

このデジタルギター、1弦から6弦まで同じ太さなのに音がちゃんと違う。「それじゃ、なんで音が変わるの?」というと、秘密は各フレットの下にうめこまれた圧力センサ。おさえられた場所を圧力センサが感知、さらに弾かれた弦を振動センサが感知して、それに従い音を出す仕組みになっている。そんなだから、チューニングはもちろん不要。和音も6重だからギターとまったく同じに演奏できる。

DG－1の出せる音はエレキギター、ハープ、三味線、マンドリン、オルガン、トランペットなどの12種類。オートリズムはすべてPCM音源使用で、こちらも12種類あり、ロック、ポップス、演歌、ブルース、ワルツ、タンゴなどとなっている。三味線の音でブルースを弾くのもおもしろいかも。

3電源方式だから乾電池でも作動する。もちろんスピーカー内蔵で、価格は39,800円。

※問い合わせ先＝カシオ計算機㈱ ☎03-347-4811(代)

長さ882×幅255×高さ77ミリ、重量2・8kgのデジタルギターDG－1。ヘッドホンも使えるから夜中に練習もできる

しつもんでんわより

●10円玉って哀しいよね／プルルループルルル！……ガチャ！ ビー(公衆電話の音)「はい、インターメディアです」「あの、10月号のファンダムについて質問があるんですけど」「はい、なんページのどのプログラムについてですか」「えーとですねー」ツンツーツーツー～！、2分後～プルルーガチャ！ ビー「はい、インターメディアです」「あの、さっきも電話した者ですけど……」「ファンダムについての質問でしたね」「ええ、65ページのボール……」ツンツーツーツー☆結局二度と電話はかかってきませんでした。(公衆電話で質問するのは(とくにファンダムは)なるべくやめましょう。(F)

アンケートハガキより

●みんなの願い／十字軍の単行本の次はファンダム内の「1画面テクニック」「ファンダムハウス」「VRAM探検隊」「MSXの音楽とサウンド」「Q&Aボックス」などをまとめたものと、BASICのピンからキリまでわかるマニュアルを1つにした本を出してください。多くの読者からの願いです。(大阪府・井原芳徳)⇨すごいキメつけ方。それに似たものを出そうという話はあるにはあるが、多くの読者の願いとは知らなかった。すごいぞ、井原。(バ)

プレゼント係より

●住所不明者／1月号のFFBプレゼントにご当選の北海道苫小牧市の新田紳治さま。住所が不明になっております、至急編集部までご連絡下さい。●プレゼント発送状況／1周年プレゼントのコナミのソフト、8月号発表の『谷川浩司の将棋指南II』はもう少し時間がかかってしまいます。みなさまには大変ご迷惑をおかけしますが、今しばらくお待ちください。なお、くわしいことをお知りになりたいかたはお電話で。

BEST 10 ベスト10速報

先月、狭かったぶん、今月はおわびもこめてスペシャルだ！

まず、「売りあげベスト10」。激戦のすえ『エルギーザ』が第1位。2位『イースII』との差はたった2本しかないそうだ。さらに、3位の『激ペナ』も品不足ながらの健闘で、この3本は今後も注目。先月1位の『FMパック』は売り切れとのこと。『信長の野望《全国版》』は13か月連続ランクインはならず、ついにベスト10落ち。

続いては「買いたい10」。1位の『R-TYPE』は小6生以下に人気が高く、2位の『ラスト・ハルマゲドン』は中3生に人気。そして、3位の『リターン・オブ・イシター』は全世代に平均的支持を受けていて、興味深いものがある。

最後に「おもしろかった10」。『イースII』、『ハイドライド3』は相変わらずの人気。そして、5、8、9位とシミュレーションゲームがランクインして根強さを見せている。

J&P渋谷店による売りあげベスト10

順位	前回順位	ゲーム名
1	—	王家の谷 エルギーザの封印
2	3	イースII
3	2	THEプロ野球 激突ペナントレース
4	7	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン
5	10	ファンタジー
6	5	アレスタ
7	6	パロディウス
8	4	クリムゾン
9	8	コナミの新10倍カートリッジ
10	—	イース

（9月15日調べ）

アンケート調査結果 次に買いたい10

順位	前回順位	ゲーム名
1	1	R-TYPE
2	8	ラスト・ハルマゲドン
3	4	ザ・リターン・オブ・イシター
4	7	めぞん一刻〜完結篇〜
5	—	ぎゅわんぶらぁ自己中心派
6	3	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン
7	2	王家の谷 エルギーザの封印
8	9	スナッチャー
9	6	THEプロ野球 激突ペナントレース
10	5	イースII

（10月号アンケート調べ）

アンケート調査結果 おもしろかった10

順位	前回順位	ゲーム名
1	5	イースII
2	1	ハイドライド3
3	6	THEプロ野球 激突ペナントレース
4	3	イース
5	4	信長の野望《全・国・版》
6	2	グラディウス2
7	8	F-1スピリット
8	—	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン
9	9	三国志
10	7	ドラゴンクエストII

（10月号アンケート調べ）

SHOW 新機種をよく学び、新ゲームでよく遊ぶ イベント

エレクトロニクスショー'88

今年のエレショーはすごい。なにがすごいのかというと、あのMSX2+が出展されること。松下電器はFS-A1FX、FS-A1WXの2機種を、ソニーはHB-F1XDJを出展。また、ソニーは新作ソフト『プレイボールII』『メンバーシップゴルフ』もいっしょに出品する。メンバーシップゴルフを使ってボールの飛距離をきそうコーナーもあるそうだ。

●日時＝10月9日〜11日（10時から17時）●入場料＝500円●場所＝晴海国際見本市会場（東京都中央区晴海5-3-53）全館エレショーのブースで埋まる

本誌を発売日に買った人しかまにあわない日程だから、すぐ行かなきゃ。この記事を読んでいるのが12日以降だったら残念。

※問い合わせ先＝日本エレクトロニクス協会☎03-284-1051

T&Eフェア

こっちはT&Eソフトの新作ゲーム『グレイテストドライバー』のゲーム大会だ。

●日時＝10月22日、23日（第1回は13時〜、第2回は15時〜）●入場無料●場所＝東京ラオックス新宿店の8階（東京都新宿区3-15-16）

開発担当者がドライビングテクニックを教えてくれ、豪華商品も出る。ほら行かなきゃ。

※問い合わせ先＝T&Eソフト☎052-773-7770

プレゼント さあ応募しなさい

●BIT²より
①『ファミクル・パロディック』のワッペン……20名様

●コンパイルより
②『アレスタ』のテレホンカード……5名様

●ハードより
③『ハード・グラフィックス（総集編）』……3名様（MSX2専用・2DD）

●T&Eソフトより
④『サイオブレード』のポスター……5名様
⑤同じく気球モデル……5名様
⑥同じくTシャツ……M、Lサイズ各3名様。（希望サイズを明記のこと）

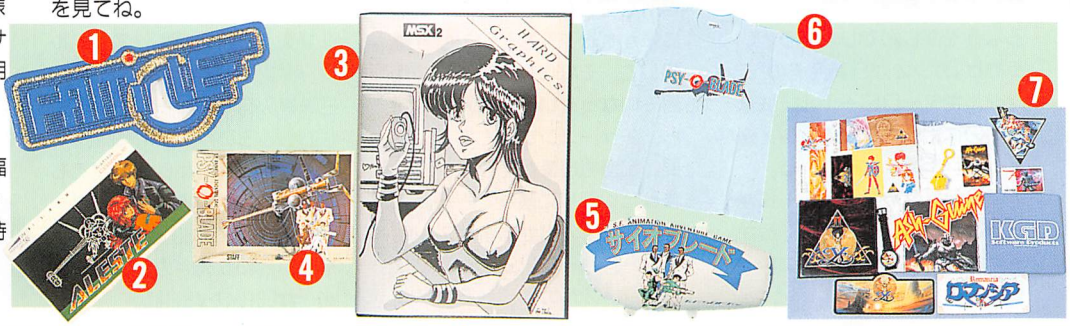
●プレゼント置き場より
⑦「Mファン特製ゴージャス福袋」……5名様。　ファルコム・グッズや『釣りキチ三平』の腕時計入り。

●アポロンより
⑧テープ版『ドラゴンクエスト・イン・コンサート2』……3名様

●キングレコードより
⑨CD版『ミュージック・フロム・ヤシャ&アークス』……5名様

●ポリスターレコードより
⑩CD版『ラスト・ハルマゲドン全曲集』……3名様

しめ切りは10月31日必着。発表は、12月8日発売の1月号の欄外で。応募方法は左の掲示板を見てね。



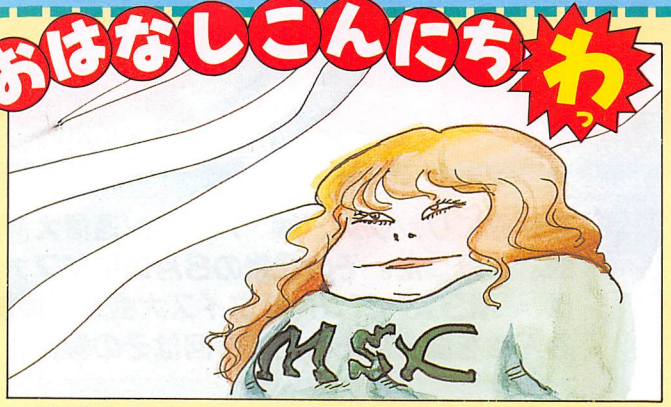
アンケートハガキより

●境界線①／ジャマ森の編集する本は、ギャグなんかがつまんなくて有名だが、バボ氏の存在は異例だ。（神奈川・三谷義則）⇨近ごろはしろうとがえらそーだ。いや、なんでもごっちゃだと思っているんであって、ここでえらいという表現について深く説明しようと思ったがやめよう。ただ、わかっているのは、こーゆーヤツに限って、「恐れ入谷の岸田森」とか「尾崎亜美ン大統領」とかいってまわりを無口にさせているに違いないとゆーことだ。（バ）

●プレゼントがほしい人は、官製はがきに下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前②住所（郵便番号と都道府県名も）・氏名・年令・電話番号③今月号のFFBでおもしろかったコーナー④なにかおもしろいこと、以上を明記の上、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「FFB・さあ応募しなさい」係まで。●また、「おはなしこんにちわっ」へのイラストやおもしろい話の報告、ドジな話、恋の悩み、人にいえない自己主張、ご意見、ご希望など掲載可能なありとあらゆるものも募集中！　イラスト掲載者は全員に、それ以外の掲載者は、おもしろかった人に特製テレカを進呈！

FFB11月号 応募券

おはなしこんにちわっ



●ぼくの家は6階なんですが、ベランダにアリがいます。どうやって登ってきたんだろうか。
(東京・RYOWA)

それはたぶんバスケットの岡山が通り過ぎるときに置いていったのだろう。おっ、突然はじまったが、わたしが5キロやせたバボだ。やせたんだぞ。

●フロッピーのケースが壊れたときはCDシングルのケースを使うといいです。(静岡・小早川周一)

暮らしの一口メモという感じだな。岸ユキかと思ったぞ。

●うちの犬は近所のネエちゃんのスカートを破ってなめていた。犬は飼い主に似るのだろーか。(愛知・安藤剛彦)

むかし、編集部にいた子はライオネル・リッチーに似てしまいダブルリッチーと呼ばれていた。R子ちゃん元気か。

●ナスをもらいましたが、なかのひとつはやたら横ハバがあるヤツです。(長野・小野昭彦)

ふうん。

●サザエさんちは旅行好きだが、そんな金があるならカツオに渡して、花沢さんに手を切ってもらう慰謝料にしろ。(神奈川・鮫島幸雄)

サザエ24、舟は52。ワカメを生んだのは43のときだから、さぞつらかったろうに、ノリスケさんの鼻はでかいぞ。

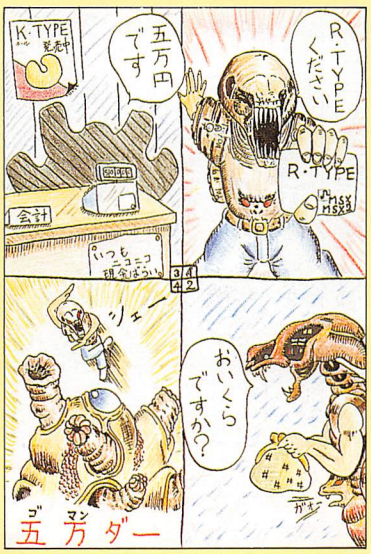
●9月号にアンケートハガキも編集長が読んでいるとあるが、いつもコメントはバボだ。寒気がするが、同一人物では。(兵庫・やっぱりつっぱり)

そうです。いえ、じつは変集長に書けといわれたことを書いてます。なんていうと変集長にまで「死ね」とかいわれそうなのでやめとこう。

●十字軍のFさんの顔を見るくらいならバボが見たい。TIMきっての天才・名物らしいし。(長野・守谷徹)

一度会社にいらっしゃい。人生観変わるから。くさい人、ニオウ人、耐えられない香りの人、いろいろいるぞ。

ところで、今月は短い。しめ切りを守らないわたしへのイジメではないか。来月はきっと野見山の絵だけだろう。



千葉・菅原由行⇨おいくらですかというドブケラドプスもかわいい。これだけのデッサン力をもっと別の方向に向けてみてはと思うのだが、なにがなんでもこの路線でいく気だな。来月はもっとくだらないオチを期待しているからね

宮城・トナリのトトロ&上のトトロ⇨いかにもおいしそうだが、私の心をとらえたのは、全国のお嫁さん必須のアイテムよりも、左下の奇妙な日本語であった。「ぶちて」とはなにか？　仙台かいわいの方言か？　ひじょーに気になる。連絡乞う

暮らしの適当手帖

11月のテーマ
怪しい通信販売

こんなことがほんとうに手軽な郵便で手に入るんだったら、この世は天国だ。しかし、ほんとうだと思っている人種は川津祐介体操をしている人の数以上いるだろう。

さあ、ラクにいい男になるには「日本アカデミー」の〈脱毛ムース〉7800円。〝男が輝くすぐれもの、一度に数千本スッポリ、胸毛やスネ毛でもてたのは昔の話だ！〟というコピー付きだ。胸毛ならなんとなくわかるが、スネ毛でもてたというのは聞いたことないぞ。さらに、さっと塗って60秒であら二重、〈ローヤル二重マブタ〉3500円。毎日続ければ本物になるらしいが、ぎこちない目で一生過ごせということだろう。〝男の夢を無限に拡げる驚異のくつ下〟〈ハイアップソックス〉5800円。なかにスポンジが入っていて、4センチは背が高く見えるというしらじらしいくつ下だ。そして、日本アカデミーのトリをつとめるのはクセ毛を伸ばす〈洗髪セット〉9800円だ。〝特殊成分PTTと縮毛矯正成分を日本初配合〟というが、よくわからない。

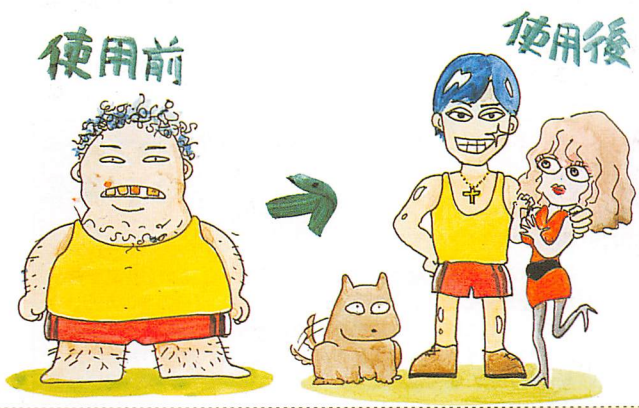
次は、適当に目についた「日本ライフメーション」。〝仕事、金、勝負、女、宇宙の相互法則を知り、ツキを利用して連勝だっ〟のコンピュータ占い〈アストロV〉6000円。気密性の高い開閉カプセル内に強化ガラスカプセルが収容された密封二重構造〟……なんのことかと思えばただの〈ペンダント〉、女性をひきつける秘香付き1万3800円。さらに、壁に吸盤をあてれば隣の声がよく聞こえる〈盗聴器〉とか〈記憶力増進器〉もあった。こんなもの買うやつに限って「壁に耳あり正司歌江」とか人を無口にさせるギャグをいうのだ。1万5000円以上買うと、守護・開運を呼ぶ〈聖十字架ナイフ〉も付くそーだ。うれしすぎるぞ。

男の美を追求する「コクサイ」では、脱毛剤のほかに強烈な〝1晩でコップ3〜5杯の汗が出てやせてしまう〟という〈パジャマ〉2万2500円を売っている。なんでも〝魔法ビンの原理を応用した新素材〟で「おかげで彼女ができました」という感謝のお便りまで紹介されている。いつかこいつらにほんとうのことをはかせてみたい。

〝通販会社ではありません〟と冒頭にあるのは「スリースター商会」の広告。はけば7〜9センチ背が高く見えるというくトップシューズ〉1万5000円〜を、銀座店まで買いにこいということらしいが、地方の人間にとってはどうあがいても通販である。

通販といえば大手の「二光」。さすが大手とうなるのが〈犬〉。水商売が羽変するというマルチーズなどを血統書と3か月の生命保証付きで送ってくれるそーだ。

犬もよりつかない気持ち悪い男も、ムダ毛を抜いてやせて背を高くして二重まぶたにして記憶力増進器と盗聴器を付けて二光で犬を買えば完璧ではないか。ただし、そんな男とは付き合いたくもないが。



青森・三橋雅昭⇨こけしが伝統芸能かどうかはともかくとして、日本とラテンの共通性をほーふつとさせる文化人類学的推察にはひじょーに深いものがある。たしかにこんなキャラがいたらコワイだろう。あんがい、そうなったりして

千葉・一度本名でのせてくれ⇨「30分と40円かけました」とあるが、29分間黙想して、最後の1分で買ってきたハンペンをなぞったのだろうか。迷いのない筆さばきといい、本物を利用したデッサン法といい、しろうとではない！

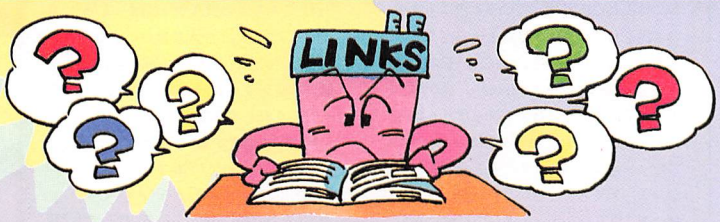
★イラスト・評＝野見山つつじ

アンケートハガキより

●境界線②／みなさん、どうお過ごしですか。編集部の状態を次の3つから選んでください。①クーラーのきいた編集室でがんばっている、②家でエッチなビデオをみている、③となりの人にかってにボケてつっこんでもらうのを待っている。(和歌山・永岡久佳)⇨クーラーのきいた部屋で仕事といって夜中まで残り、エッチなビデオをみながら人にボケをかますが、だれもつっこむ元気がない。家と会社の区別がつかないくらい、つくしているのだ。(バ)

THE LINKS INFORMATION PAGE

パソコン通信大博覧会の報告!



夏休みにリンクスでは『パソコン通信大博覧会』を行った。その最後の8月末にMファンは、『MSX・FAN杯クイズ大会』で参加。みんなを悩ましたのだ。今回はその報告!

Mファンのクイズ大会参加ありがとう

8月26日から1週間、リンクスの『パソコン通信大博覧会』の一貫として、Mファンも『MSX・FAN杯クイズ大会』で参加。MSXの知っているようで知らないことを集めてクイズ形式にしてみた。

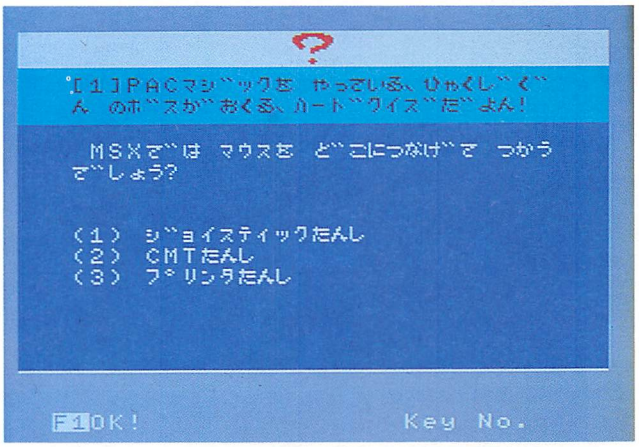
右のページにそのときの問題と正解をまとめておいた。

ハード編は日頃みんなには関係ないことだけど、ちょっとした故障や周辺機器購入のときに気をつけておきたい知識ばかりだ。改めて考えると、マウスを接続するところは他機種と違ってるな、とかいろいろなことがわかるね。

プログラム編は意外と見落としている知識が多い。そういえば、マニュアルに書いてあったっけ、という内容ばかりだね。「何もプログラムを入れないでRUNするとどうなるでしょう?」という問題は、ゲームばかりやっている人にはどれが正解か想像もつかないんじゃないかな。編集部のファンダム担当者の中にも答えられない人がいたくらい。最後の「Illegal〜の読み方は?」の問題は、質問電話からの出題。アイエルエルなんとか、という人は意外と多いのだ。

さて、ゲーム編のほうはカンタンな問題にしてみた。最後の2題は特にやさしかったかな。

というわけで、このクイズ大会に参加して、1度もお手つきをしなかった人の中から抽選で3名に1年分のMファンをお送りする。はずれた人、ごめんなさい。これにめげずに次回の参加もぜひよろしく!



↑クイズは3つのうちから正しいものを選ぶ。1回でも間違うとアウト

遊・アクセスガイド　リンクス内のイベント情報

10/11	●『1万人(?)のジャンケン大会』スタート 通信だから、こんなへんなこともできる。とにかく会員全員参加の超大型イベントなのだ。グー、チョキ、パーの3つから、自分で「これで勝つ」と決めたものをデータとしてメールで送る。対戦相手はリンクス編成局のにしかわさん。相手の顔色は見えないけれど、勝ち残ってリンクスいち強いジャンケン王になるのだ。
10/6	●木曜クイズ 毎週木曜日の夕方6時から、A1クラブのクラブハウスでは、「今週のクイズ」というのをやる。クイズは、おもしろいし、なんていったってタメになるお遊びなのだ。遊んでタメになって、賢くなろう。全問正解者の中から抽選で1名だけOF(オリジナル・フォーマット→メール用のオリジナル便せんのこと)がもらえる。13日、20日、27日にもあり。
10/7	●『ネットワーク・ラリー』チャンピオン勝ち抜き戦 毎週金曜日の夜9時に、人気のNWG(ネットワークゲーム)を開催。5週勝ち抜くとグランドチャンピオンだ。ゲームは、『A1グランプリ』と『ミッドナイトラリー』のどちらか。得意なほうで挑戦しよう。14日、21日、28日にも大会あり。

正解者のみなさん(敬称略)

たくさんの方の参加ありがとう。以下の方がお手つきなしの完全無欠の正解者。この中から抽選で3名(★印のついた人が当選者)にMファン1年分を贈呈。12月号から編集部より郵送。楽しみに待っていてね。

●ハード編
熊本県/高本修(15才)★
千葉県/河村彰(14才)
栃木県/岸川光子(15才)
大阪府/佐藤敏樹(13才)
兵庫県/河本祥一(15才)

●プログラム編
滋賀県/鵜飼統(12才)★
奈良県/前田洋晃(12才)
北海道/漆崎奨学(16才)

●ゲーム編
北海道/菊地和也(14才)★
奈良県/谷村大四郎(12才)
奈良県/前田洋晃(12才)
東京都/マイクロデザイン(?)
京都府/大野邦久(14才)
長野県/折山和英(34才)
東京都/今村行宏(31才)

★リンクスのラジオ番組『ときめきバナナ』が始まる!……10月21日(金)からニッポン放送(関東地区のみ)で、リンクスの番組が始まるよ。20:00〜20:30の毎週金曜日だ。Mファンものぞきに行く予定。報告をお楽しみにね!

パソコン通信大博覧会『MSX・FAN杯クイズ大会』の問題

○ハード編

①MSXではマウスをどこにつなげて使うでしょう？
(a)ジョイスティック端子　(b)ＣＭＴ端子　(c)プリンタ端子

②MSXのテープの速さは？
(a)300bps　(b)1200bps　(c)4800bps

③MSXのキーボードにはカーソルキーが何個あるでしょう？
(a)８個　(b)２個　(c)４個

④MSXで使うディスクの大きさは？
(a)８インチ　(b)3.5インチ　(c)５インチ

⑤MSXのCPUは？
(a)Z80　(b)6809　(c)8086

⑥つぎの機種名のうちMSXではないのは？
(a)FS-A1　(b)F-16C　(c)HB-F1

⑦MSX2のVDPの名前は？
(a)V9938　(b)V30　(c)TMS9918

⑧MSX2からはビデオのほかにもう1つ画面信号が出ています。その名前は？
(a)アナログRGB　(b)デジタルRGB　(c)ドブロクRGB

⑨MSX2のRAM容量は最低でも何バイトあるでしょう？
(a)128K　(b)64K　(c)8K

⑩MSXのビデオ出力の形式は？
(a)PAL方式　(b)VHS方式　(c)NTSC方式

○プログラム編

①何もプログラムを入れないでRUNするとどうなるでしょう?
(a)OKと表示される　(b)EMPTYと表示される　(c)なにも表示されない

②変数名は何文字まで識別しているでしょう？
(a)４文字　(b)２文字　(c)８文字

③つぎのうち関数はどれでしょう？
(a)POKE　(b)PEEK　(c)CLEAR

④A%＝RND(1)＊10という式でA%に入る値は？
(a)0～9　(b)1～10　(c)0～10

⑤10　GOSUB20：END
20　I＝I＋1：PRINTI;：IFI＜10THEN GOSUB20
30　PRINTI；：I=I－1：RETURN
このプログラムを実行したときの結果は？
(a)1 2 3 4 5 6 7 8 9 10と表示される
(b)1 2 3 4 5 6 7 8 9と表示されてからエラーが出る
(c)1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1と表示される

⑥MSX-MUSIC拡張BASICのリズム音用MMLの「S」の意味は？
(a)スネアドラムを鳴らす　(b)シンバルを鳴らす　(c)ふつうの音と同期させる

⑦A＝11の意味は？
(a)A は11である　(b)変数Aに11を入れる　(c)Aに1を2つ入れる

⑧つぎのうちSCREEN1で使えない命令は？
(a)VPOKE　(b)LINE　(c)PRINT

⑨つぎのうちエラーが出るのは？
(a)A%＝70000
(b)MID$（A$, 1, 3）＝"678"
(c)A$＝MID$（STR$(A)，2）

⑩Illegal function call の読み方は？
(a)アイエルエルなんとか
(b)イリーガル・ファンクション・コール
(c)アイレーガル・ファンクション・コール

○ゲーム編

①超高速スクロールで有名なシューティングゲーム『アレスタ』をつくったのはなんというソフトハウスでしょうか？
(a)コンパック　(b)コンパイル　(c)コンパニオン

②アイレムの『R-TYPE』で、自機R-9の前や後ろにつくのはなんというパーツでしょうか？
(a)フォース　(b)ビット　(c)オプション

③アイレムの『R-TYPE』の5面のボスキャラの名前は？
(a)ブロンク　(b)ボルド　(c)ベルメイト

④コナミの『沙羅曼蛇』に出てくる主人公の少年の名前は、つぎの3つのうちどれでしょう？
(a)イギー・ロック　(b)イギー・ポップ　(c)イギー・パンク

⑤コナミの『パロディウス』で、新登場の主人公はつぎのうちどれでしょう？
(a)イカ　(b)タコ　(c)クラゲ

⑥アシュギーネ・シリーズ3作のうち、縦スクロールのアクションゲームはどれでしょう？
(a)伝説の聖戦士（パナソフト）　(b)虚空の牙城（T&Eソフト）
(c)復讐の炎（マイクロキャビン）

⑦コナミの『THE プロ野球 激突ペナントレース』で実際にもとから入っていないチームはどれでしょう？
(a)RIDERS　(b)FLYERS　(c)DRIVERS

⑧コナミの『F-1スピリット』で最終的にめざすレースはつぎの3つのうちどれでしょう？
(a)F1レース　(b)F3000レース　(c)F3レース

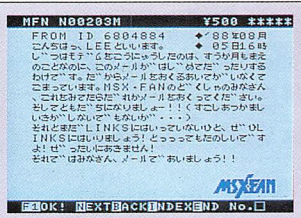
⑨東宝の『ルパン三世～バビロンの黄金伝説～』の主人公は誰でしょう？
(a)次元大介　(b)ルパン三世　(c)石川五エ門

⑩ソニーの『ファミリーボクシング』は何のゲームでしょう？
(a)ボクシング　(b)サッカー　(c)ドッジボール

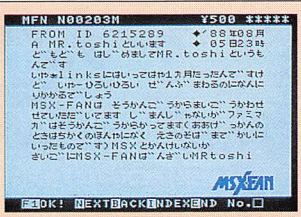
■正解　○ハード編 1 a 2 b 3 c 4 b 5 a 6 b 7 a 8 a 9 b 10 c　○プログラム編 1 a 2 b 3 b 4 a 5 c 6 a 7 b 8 b 9 a 10 b　○ゲーム編 1 b 2 a 3 c 4 a 5 b 6 b 7 c 8 a 9 b 10 a

MSX・FAN・NET

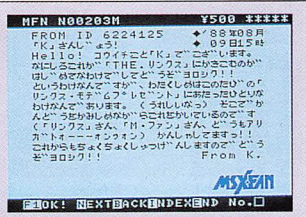
先日のモデム・プレゼントで、たくさんの仲間が増えた。今月はまとめてド～ンと紹介しよう。



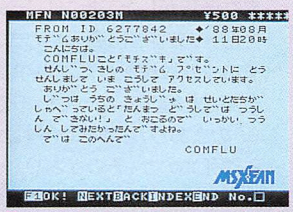
彼みたいにモデムはもってるけどやったことない人っているみたいね。でも、やりはじめたら～！



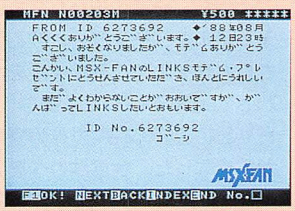
どうもお世話になっています。これからもごひいきによろしくお願いします。読者は神様です！



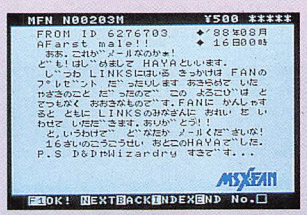
Kさん、こんにちは。モデム当たったんですか。いいな、すごいなあ。その分たくさんメールね！



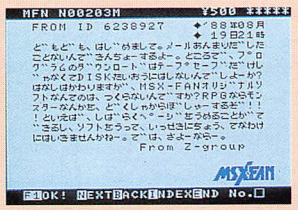
「じつはうちの教授～」というからには、大学生なんですね。でも通信をやる動機がおかしい！



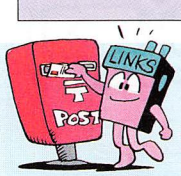
こんなふうにたくさんの新人を迎えてリンクスは大騒ぎ。4月の学校を思わせる感じ！



初めてメールを出す気持ちはいかがかな。自分の出したメールを誰が読んでくれるか、ドキドキ？



編集部で作るオリジナルソフトはいまのところ百字軍とかでせいいっぱい。やってみたいけどね



THE LINKSについての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター（ＮＧＡ）の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548 ナショナルビル2F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-251-0635

プログラムファンの王国

ファンダム

プログラムコンテストノミネート作品発表第2回、大漁13本。とりあえず気軽に打ちこんで楽しめる1画面タイプ5本❶**カベは続くよどこまでも**(P38)❷**TRIPLE**(P39)❸**BALLS**(P39)❹**3Dピンポン**(P40)❺**DOT BREAK**(P40)。2〜3画面のお手ごろゲームは、難易度最高❻**RIDICULOUS BIKE**(P41)、スペハリふう❼**THE WAY**(P42)、2人対戦用の❽**VOLLEYBALL**(P43)。10コースもある❾**MSX・FANサーキット**(P43)。5画面ぶんの価値がある、大胆不敵❿**非道の拳**(P43)、ワイヤフレーム式ゴルフ⓫**ストラクチャ**(P44)、マージャン大富豪⓬**TOKIO**(P45)もおもしろい。パズル式ブロックくずし⓭**GOLDIA**(P46)もぜひ打ちこんでほしい傑作だ。

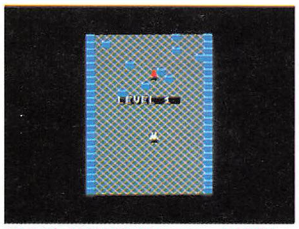
とばなくっちゃ、前方のカベ、後方のミサイル

エントリーナンバー 11

カベは続くよどこまでも

MSX MSX2/RAM8K/1画面　BY 田村太

リストは50ページ

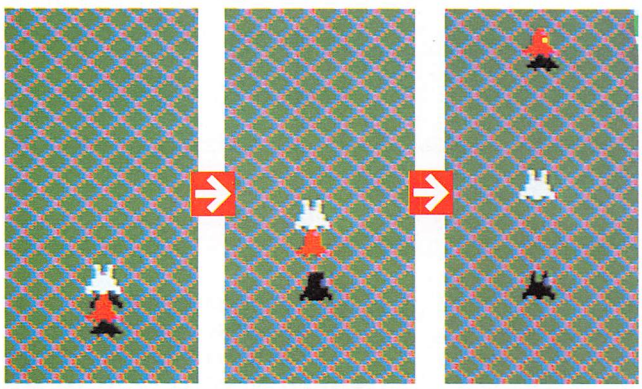


不吉な逃避行のスタート場面

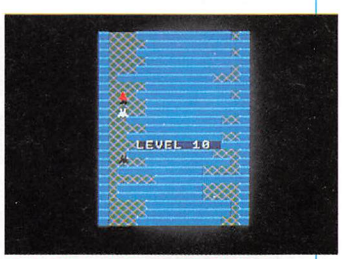
記憶の暗闇の底深くに沈みこんでいたパイロットが目覚めた。彼には記憶がない。かろうじて、自分のいる場所が愛機ヘッドパイパー号のコクピットであることと、自分が何かから逃げていることだけを覚えている。

突然、背後から誘導ミサイルが追いかけてきた。スペースキー・ジャンプ！　ホッとしているところへ、「LEVEL 1」の文字が不気味に迫ってくる。

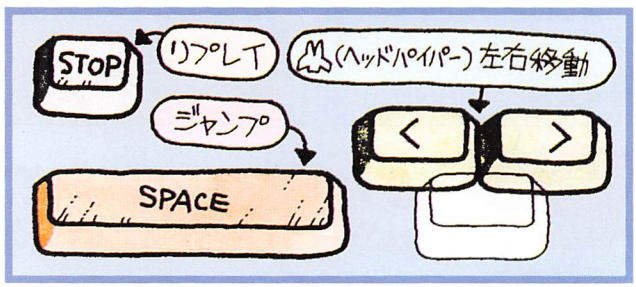
カベだ。パイロットはあわててよけた。そこへふたたび誘導ミサイル。ジャンプ！　ひとしきりカベをよけ、ミサイルをかわして進んでいくと今度は「LEVEL 2」の文字。カベの横幅が広くなった。今度はカベをジャンプしながらパイロットは不吉な予感がした。次に「LEVEL 3」の文字と出会ったとき、パイロットは確信した。カベは、どんどん幅広くなっているのだ(そのとおり)。ではいずれかならず死ぬのか(そのとおり)。



後方から来るミサイルをジャンプでよける。カベも同様によけられる



このあたりでたいてい終わる



壁がパドルになっている変態スカッシュゲーム

エントリーナンバー 12

トリプル TRIPLE

MSX MSX2/RAM8K/1画面　BY おとん

リストは51ページ

ブロックくずしやスカッシュゲームのたぐいは、けっこう多いが、パドルが3つもあるのはめったにない。そのうえ、パドルがフィールドの周囲をぐるぐる回るやつなんてのは、たぶんキリマンジャロの雪のなかにだってないに違いない。しかし、ここにはある。

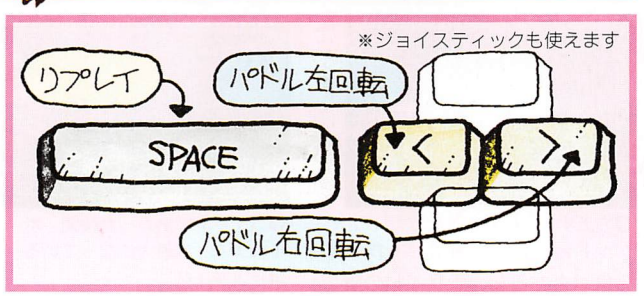
実際の画面では点滅して表示されるけれど、中途半端な壁のようなやつが、じつはこの変態スカッシュゲームのパドルだ。

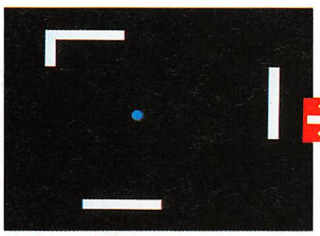
パドルは3つあって、カーソルキーやジョイスティックで操作するたびに連動して右回りや左回りに動く。

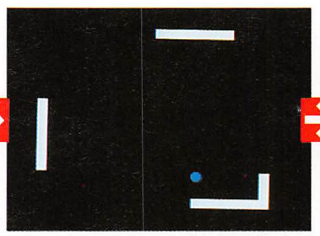
ボールが左上からスーッと動き始めたら、この壁のようなパドルを回してうまくボールをはね返す。ボールがハレハレッとあっちのほうに飛んでいったらまたグルグルッとパドルを回して打ち返す。すると、ボールがホレホレッとそっちのほうに飛んでいくのでグルグルッ……という繰り返しで、ボールをうまくフィールドのなかにキープするのがゲームの目的だ。

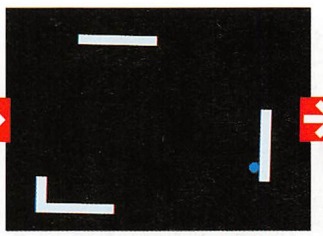
パドルよりも外にボールが出てしまうと、その時点でゲームオーバー。打ち返した回数がスコア(SC)として表示される。そのとなりに表示される「HS」はもちろんハイスコアのこと。編集部でやってみた結果、人間工学や文化人類学、心理学的に考えて、2桁がふつうの人間の限界であろうと思われる。

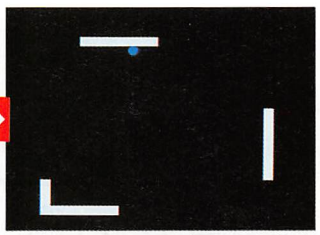
なかには3桁まで行ってしまう極度の集中力を持った人もいるだろうが、もし、4桁まで行ってスコアの表示に「%」が出たとしても軽いBASICのいたずらだと思って許してほしい。




ボールが右下のほうにスーッと動きはじめてゲームスタート


変態パドルをグルッと右回りに動かして、パコンと打ち返す


ハレハレッと右上に方向転換したボールを追って変態パドルも右回り


今度はパドルの位置がそのままでもだいじょうぶ。パコン

ポーンポンポンとはねてゾワゾワってなもんだ

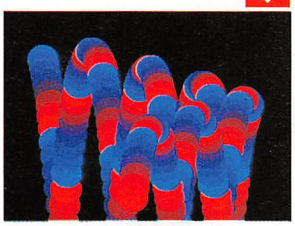
エントリーナンバー 13

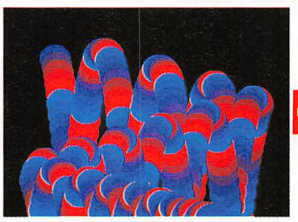
ボールズ BALLS

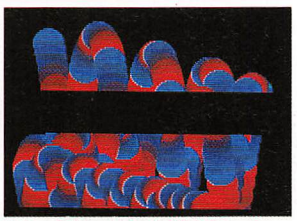
MSX2専用/VRAM128K/1画面　BY GEN

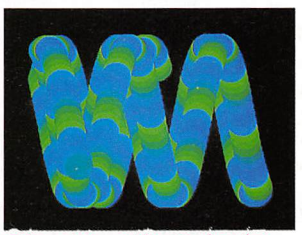
リストは52ページ

ボールがカラフルに登場


ひとしきりはねて止まる


そのままゾワゾワッ


シュワシュワッと消えていく


色、パターン違いのゾワゾワ

こんなのもある。計15タイプ

タイトルからするとなんとなくゲームができそうだし、作者の名前からして、ボールを使ったアクションパズルかなと思う人もいるだろう。しかし、これは完全な鑑賞用プログラムである。じっと見て「わあ、きれいだなあ」というだけのプログラムである。

RUNさせるとボールがポーン、ポオン、ポン、ポンポン、ポポ、ポポポ、ポポポポンという感じではねつつ、画面のそこらじゅうにボールのあとを残していく。ひとしきりやって満足したところでボールが停止すると、結果的に画面にはカラフルな大ミミズ(のようなもの)が描かれる。

そして、この大ミミズがゾワゾワッと動くのである。大ミミズだと思うと確かに気持ち悪いが、ただのパターンだと思えばきれいなグラフィックアニメーションだ。そして、上下からブラインドがおりてきてパターンを消すとまた別のボールパターンを描き、そしてまたゾワゾワッ。パターンが3種類、色違いが5種類あるので計15タイプのゾワゾワが楽しめる。

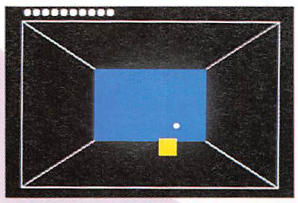
1人壁に向かって球を打ち続ける立体ピンポン

エントリーナンバー 14

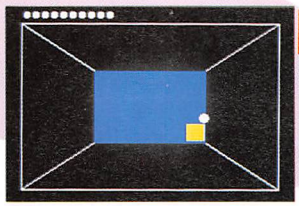
3Dピンポン

MSX MSX2/RAM8K/1画面　　BY 次田敏郎

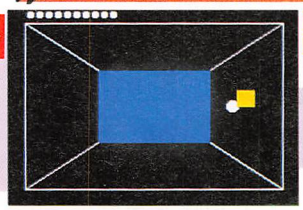
リストは53ページ



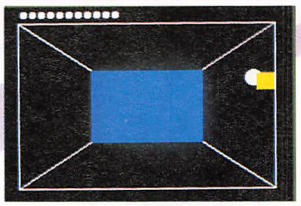
↑ボールはまだ奥の壁ではね返ったばかり



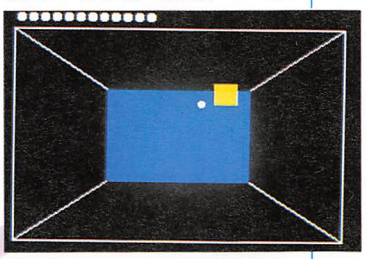
↑ボールはまだ中間地点。右のほうに向かって飛んでいるようだ



↑右上すみあたりに来そうだ。ラケットを少しずつ移動させておく



↑ラケットにあたった瞬間。ボールの大きさは最大になっている



↑ふたたびボールは奥の壁のほうへ飛んで小さくなっていく

ピンポンといっても、音がピンポンと鳴るだけで、これはほとんどスカッシュ。しかも、ちゃんと奥行きのある小部屋で奥の壁はもちろん、両サイドの壁や天井、床にボールがあたるとはね返る3D式のゲームだ。

ルールは、投稿時の作者の手紙によれば、

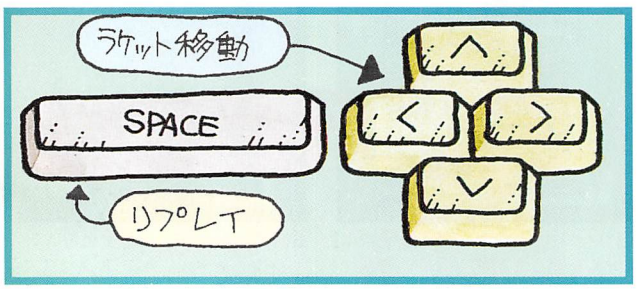
「ただボールをラケットで打ち返すだけ」

と単純明快で、やはりスポーツゲームというのはこのくらい単純なほうが燃えやすい。

画面に見える黄色い四角がラケットである。このラケットはいちばん手前にある。

ボールが奥のほうから徐々に大きくなりながら迫ってきて、いちばん手前に来たところでこのラケットにあてれば、奥の壁のほうに向かって飛びはじめる。スピードはわりとゆっくりだが、なにしろ、3Dといっても、ボールの大きさだけで位置を判断するわけで、それほどかんたんではない。

打ち返されたボールは、両サイドの壁にあたったりしながら、奥の壁ではね返ってまた手前に飛んでくる。ボールの動いていく方向から、いちばん手前に来たときの位置を予測してラケットを動かすのだ。反射神経よりも、位置を予測するカンのほうがモノをいうゲームだ。ちなみに、ボールを打ち返した回数は画面上部に小さなボールをならべて表示され、28回で面クリア。



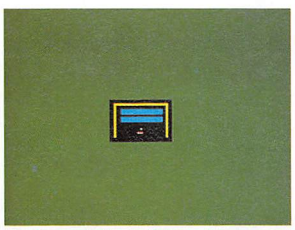
面が全部で3パターンある本格的ドットくずし

エントリーナンバー 15

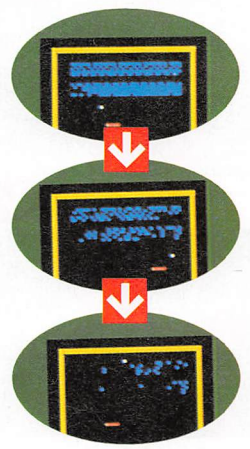
ドット ブレイク DOT BREAK

MSX MSX2/RAM8K/1画面　　BY カンちゃん

リストは54ページ



↑ブロック数390個の1面



←本格的なブロックくずしがじっくり楽しめる

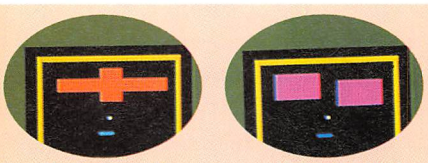
たとえば、スクリーンモード1だと1行に最大32文字しか入らないので、キャラクタでブロックくずしを作ろうとするとブロック全体の数がかなり制限される。そこで、いっそブロックを最小単位のドットにしてしまえというのがこのゲームのテーマだ。

ブロックをドットにするとスペース的な効率がたいへんによくなってしまい、横39個×縦5列のドットの固まりを2本収めた1面でさえ、左上の写真のように画面のほんの一部を使うだけで表示できてしまう。

この小さな画面をのぞきこむようにして、赤いバーで白いボールを打ち返し、青いドットをくずしていくのだ。

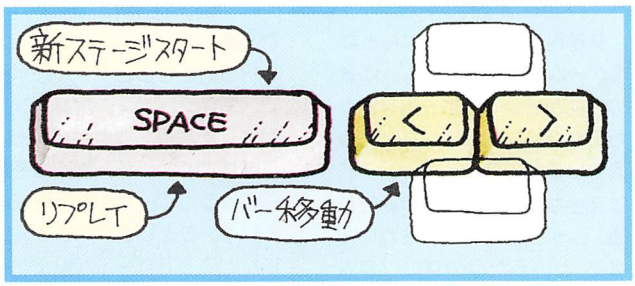
バーの端っこにボールがあたるとボールが急角度ではね返ったり、壁やブロックにあたっていろんな高さの音をだしたりするあたりは、本物のブロックくずしそっくり。

ドットがすべて消えたら画面が停止して集中力をたたえるメロディーが流れる。スペースキーを押して次の面へ。面はぜんぶで3面用意されている。



↑2面。259個

↑3面。320個



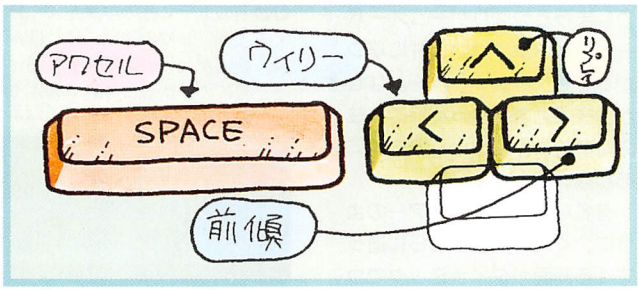
数々の障害を乗り越えてベストタイムを目指せ

エントリーナンバー 16

リディキュラス RIDICULOUS BIKE バイク

MSX MSX2/RAM16K/3画面　BY I-tatsuya

リストは55ページ



タイトルにある「RIDICULOUS」を日本語に訳すとだいたい「んな、あほな／」という感じ。一見したところ、そんなゲームには見えないが、プレイしてみればよくわかる。

■最初はコケてばかり

バイクをコントロールしていろんな障害を越え、ゴールへ突っ走るゲームだ。

平地はスペースキーを押したままふつうに走っていけばいいが、上り坂ではカーソルキーの左を押してウイリー（前輪をあげる）しないとコケてしまう。逆に、下り坂ではカーソルキーの右を押して前傾しないとコケてしまう。

さらに、平地や上り坂でバイクが前傾したままだと、やはりコケてしまう。

キーを押してからバイクがその姿勢になるまでにはわずかな時間のズレがあるので、そのズレのタイミングをまずしっかりと覚えることがたいせつだ。

■3コース120秒以内が目標

じっさい、はじめたばかりのときは、コースの最初のほうでコケてばかりで、ちっとも前に進まない。あまりにも前に進まないので、281回目くらいにコケたとき、思わず「んな、あほな／」と叫んでしまうくらいにむずかしい。だからこそ、スイスイッと障害を越えて速く走れるようになったときの快感が大きいのだ。

コースは下のマップのように1～3までわかれていて、各コースのゴールには目印の四角が置いてある。この四角までたどりつけば、そのコースでのタイムが表示され、次のコースへ進むことができる。運よく3コースとも完走できたら総合タイムが表示される。とりあえずの目標は「BEST」に表示されている3コース120秒。これを更新することを目指して走るだけでもそうとう遊べるだろう。

何度コケてもそれだけではゲームオーバーにならないが、1つのコースを走っている時間が2分を超えるとゲームオーバーになる。

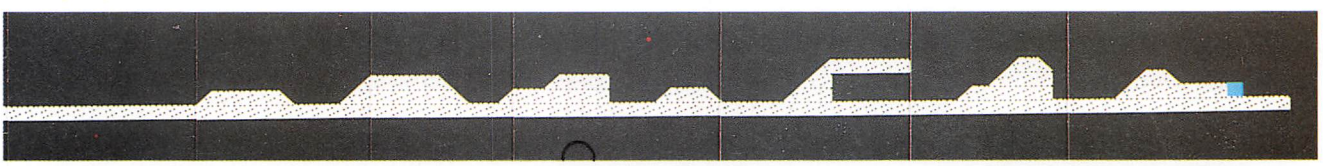
速く走るコツは、コケないこと（もちろん）と、不必要なウイリーをしないこと。ウイリーで平地を走っていると、スピードが落ちるのだ。

通常走行 平地ではただそのまま走る

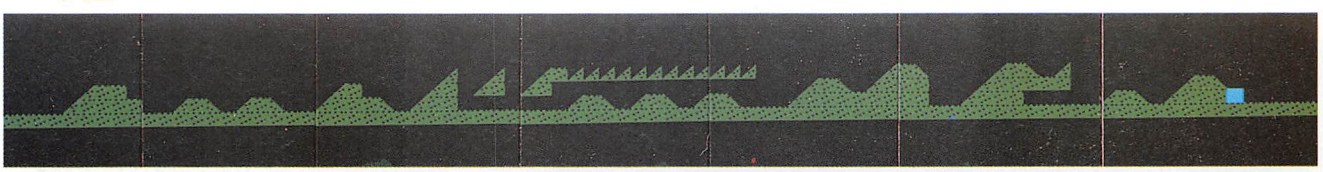
ウイリー 上り坂では前輪を持ちあげて走る

前傾 下り坂では前傾姿勢にして走る

コース1 最初の台地で何度かコケ、次の少し大きな台地でもっとコケるだろう。そして最後から2番目の台地で激しくコケつづけるに違いない



コース2 コース中ほどにある、下り坂から一気に大きな上り坂へとつながっているあたりが難所。上下にわかれているコースでは上級者は下を選ぶ



コース3 コース1、2を乗り越えたあとだとなんだかかんたんなコースと思ってフンフンと走っていると、最後のあたりで果てしなくコケる（かも）

次から次に無数の柱が迫ってくる宇宙船レース

エントリーナンバー 17

THE WAY（ザ ウェイ）

MSX2専用/VRAM64K/2画面　BY VZ

リストは56ページ

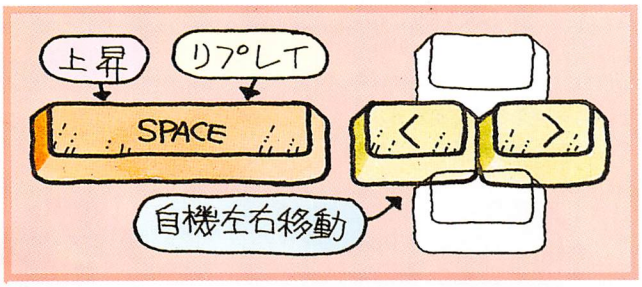
だんだら模様の地面がはるか向こうまで続き、だんだら模様の天井(空ではないのだ)と地平線でまじわっている。そのなかを柱が次から次に何本もこちらに向かってくる。

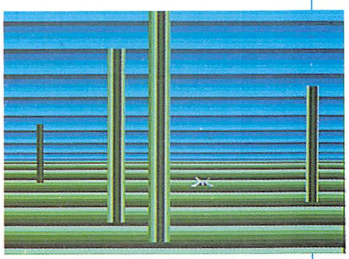
地面から天井まで伸びている柱と柱のあいだをすりぬけながら、ただひたすら向こうへ走っていく宇宙船レースゲームだ。

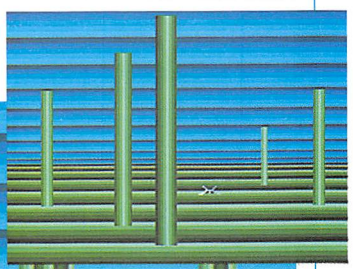
柱にあたるともちろん自機は爆発してゲームオーバー。画面中央に、進んだ距離に応じたスコアが表示される。

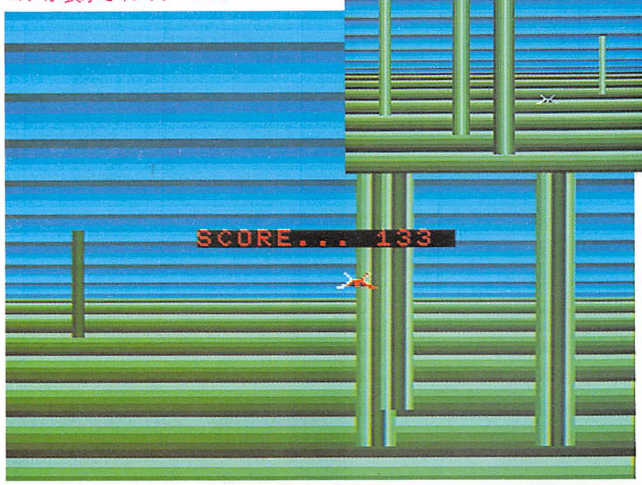
また、自機はゆっくりと下降しているので適当にスペースキーで上昇させなければならない。あまり下がりすぎて地面に落ちてしまうとやはりゲームオーバーだ。さらに、青い天井にぶつかってもゲームオーバー。なぜか自機の動きはゆっくりで、柱の直前でよけようとしてもまにあわないことが多い。

有名なスペースハリアーのように、ぐんぐんとこちらに迫ってくる画面がダイナミックでつい引きこまれてしまうゲームだ。









右の上下2枚の写真をよく見比べてみよう。2枚の時間の差はほんの一瞬。柱はかなりのスピードで迫ってくる。柱にぶつかると写真下のようにスコアが表示されてゲームオーバー

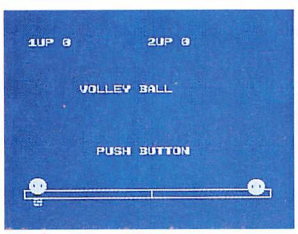
2人で楽しむエキサイティングなバレーボール

エントリーナンバー 18

VOLLEYBALL（バレーボール）

MSX MSX2/RAM8K/3画面　BY 虫笛トニーわがピー

リストは57ページ



プレイヤーがかわいい

なぜバレーボールはバレーボールというのかむかしよく考えた。英語をほとんど知らないときは、きっと選手の動きが踊りのバレエのようだからそういうのだろうと思っていたら、ぜんぜん違うことばだった。

少し英語を覚えたころは、もしかしたらむかしは谷間でやったスポーツだったのではないかなどと考えた。しかし、谷間の「バレー」はvalleyというつづりでちょっと違っていた。

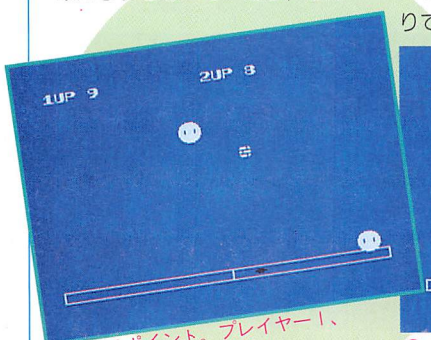
しかたなく辞書で調べたら、バレーボールのvolleyは、サッカーやテニスでいう「ボレー」と同じことばで、「球が地につかないように打ち返すこと」なんだそうだ。同じことばを日本人はボレーといったり、バレーといったりしているためにわけがわからなくなっているのだった。

日本人ってやーね。

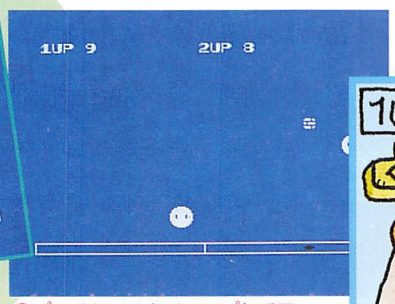
このゲームも、バレーボールである以上、ボールを地につかないように打ち返すゲームだ。

友だちを1人、ジョイスティックを1個または2個用意して、ゲームをはじめよう。

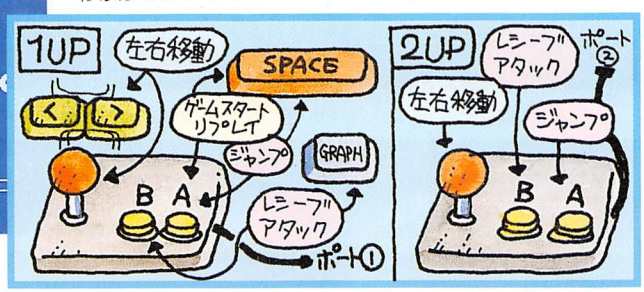
地面にいるときにBボタンでボールを受けると上にあがり、ジャンプしているときに受けると相手のコートのほうにアタックする。10点先取したほうが勝ちで、勝つとまんまるのプレイヤーがとびあがって喜ぶのがかわいい。



マッチポイント。プレイヤー1、ジャンプしてアタック



プレイヤー2もジャンプしてアタック。エキサイトする試合展開



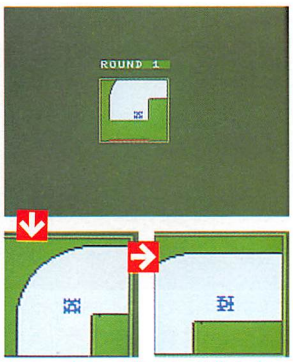
10コースを走るブレーキなしレーシングゲーム

エントリーナンバー 19

MSX・FAN サーキット

MSX2専用/VRAM64K/5画面　BY K.SAKAI

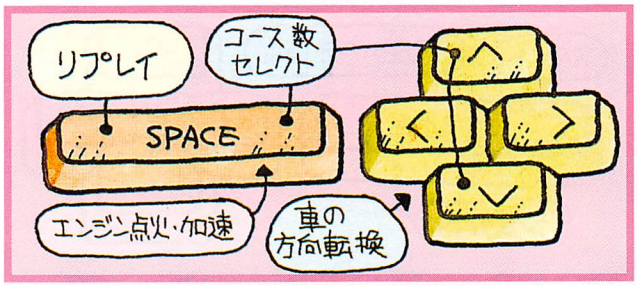
リストは58ページ



コースの一部しか表示されない画面を見ながらカーブを曲がる

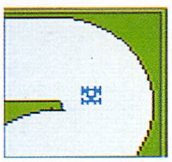
タイトル画面で、「5コース」「10コース」のどちらかを選ぶ。カーソルキーで白い丸を動かして、スペースキーでスタート。5コースのほうは、10コースの前半部分だけで遊ぶモードだ。

基本的には、カーソルキーで車の進む方向をコントロールしつつ、それぞれのコースのゴール(赤い部分)を目指すゲームだが、なんとブレーキがない。いったん加速してしまったら、そのコースを走り切るまでスピードは絶対に落とすことができないのだ。スピードアップをある程度でやめるのが、このゲームのポイントなのだ。

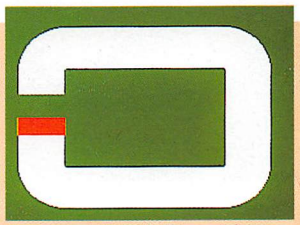


カーブを曲がりきれなかったり、ときどき起こるスリップであわてたりして、コースの外に飛び出すとゲームオーバー。

規定のコースをすべて走り抜くと「CONGRATULATIONS!!」というメッセージと、各コースにかかった時間と総合タイムが表示される。

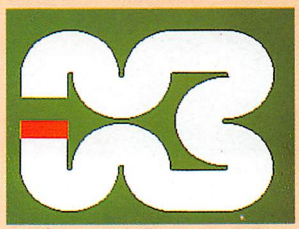


こんなヘアピンカーブが突然出てくるとドキドキしてしまう



1コース目。単純なコース

2コース目。ヘアピンあり



3コース目。あと7コースある

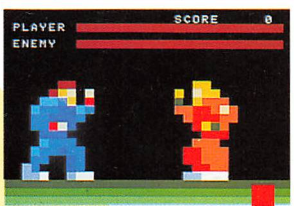
これはあの有名なモザイク処理画面ではないか

エントリーナンバー 20

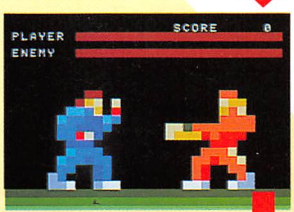
非道の拳

MSX MSX2/RAM32K/5画面　BY 尾花健一

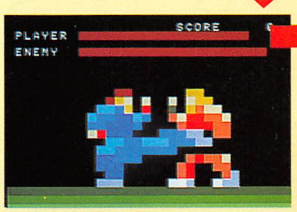
リストは60ページ



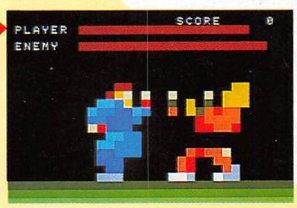
左がプレイヤー、右がコンピュータのあやつる敵の空手マン



敵がパンチをくりだしてきた。しかし、間合いをとっていたのでへいき



敵の攻撃のタイミングを見切って、ササッと寄ってキック！　これがけっこうキック

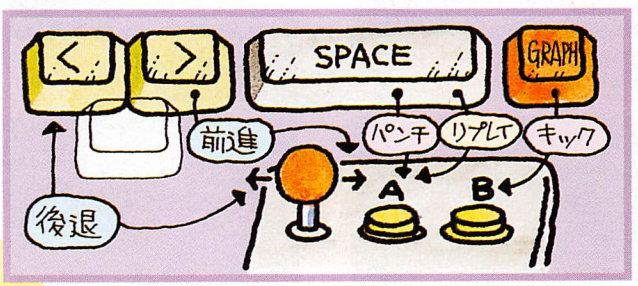


ダメージを受けるとのけぞるところが感じを出している。キャラがこれだけでかいと迫力あるなあ

「このゲームの画面を見て、ニヤリと笑ってしまう人は、きっとエッチなビデオを見ている人に違いない。だってエッチなビデオって、エッチなところをこんなふうに色とりどりの四角にしてしまって見えなくしてるんだもん。こういうの、モザイク処理っていうのね。それにしてもいいなあ、はあはあ。興奮するなあ、空手のゲームって」(十字軍のボス談)

画面はともかく、空手のゲームである。

パンチはタイミングしだいで連打できるが、威力が小さい。キックは威力は大きいが、連打できない。前進、後退で間合いをはかってコンピュータのあやつる敵と戦っていくのだ。



これが幻の必殺技、非道拳の証拠写真。出し方は秘密だったら

画面上部に体力メーターがある。ダメージを受けるたびに減って、なくなると負け。敵を倒したら、残った体力がスコアとなり、次の試合がはじまる。

じつは、必殺の「非道拳」というのがあるのだが秘密……。

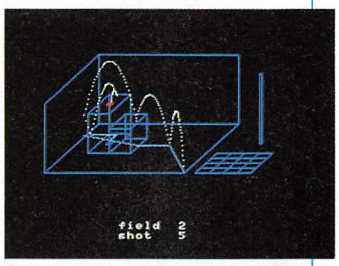
ワイヤフレームで楽しむ立体ゴルフふうゲーム

エントリーナンバー21

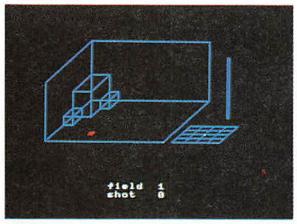
ストラクチャ

MSX2専用/VRAM64K/5画面　BY Tai

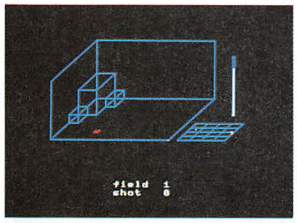
リストは62ページ



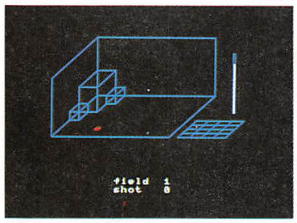
フィールド2でのボールの軌跡をぜんぶ見せるとこんな感じだ



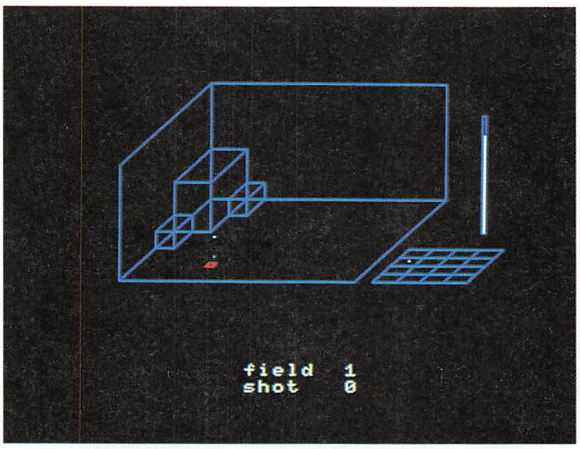
だいたいの方向を見て



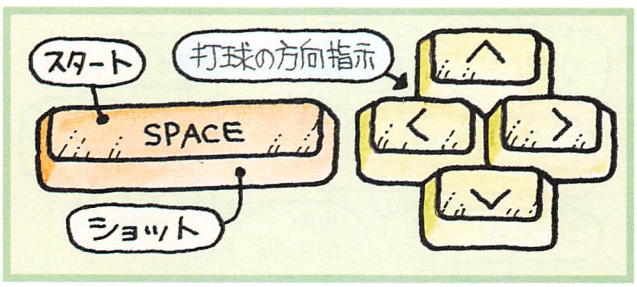
弾道を決めてショット



ボールが影を落として飛ぶ



ちゃんと放物線を描いて飛んでいくボール。ちょっとゴールからはずれた地点に落ちそうだ



MSX2+の取材でソニーに行って話していたら、どういうわけかファンダムの話になった。88年3月号に掲載した『香港』がソニーの開発部ですごくはやったという。ううむ、やっぱりね。で、そのソニーで人気の『香港』の作者が作ったゴルフふうゲームがこれだ。

■ボールのはじき方

ストラクチャは、箱がいくつか置いてある部屋(field)のすみから小さなドットのボールをはじいて、赤い枠(ゴール)のなかに入れるのが目的。

箱といっても枠が青い線で表示されているだけで、こういう表示の仕方をワイヤフレームというのだ。向こうがすけて見えるけれど、ちゃんと箱の側面には見えない板がはってあって、そこにあたるとはねかえってくるのだ。

ボールのはじき方は、たとえば『ワールドゴルフ』などのゴルフゲームとよく似ている。

①右側にある4×4の格子の中央にある点をカーソルキーで動かして、方向と角度を決める。この点の中央からの距離が大きければ大きいほど低い弾道になり、小さいほど高い弾道になる。

②スペースキーを1回押すと右上のパワーゲージが上下する。

③適当なところでまたスペースキーを押すと、そのときのパワーでボールがはじかれる。

ボールといっても、これもただの点だけど、床に影を落としながら飛んでいくので、ちゃんと立体的に見えるのだ。

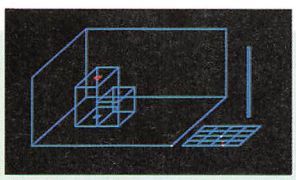
ボールが部屋の外に出ると、OBみたいな感じで最初の地点(ゴルフでいうとティーショットの位置)にもどされてしまう。

■ぜんぶで9フィールド

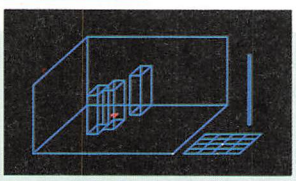
赤い枠にボールを入れると、ピンという音がして、それまでの全フィールドで打ったそれぞれのショット数とトータルショット数を表示して次のフィールドへ移行する。

ゴールが箱の上に設置してあったり(この場合はゴールの影が床に表示されているのでわかる)、ゴールのまえにやたらに高い壁があったりして、バラエティに富んだフィールドが全9面もあるのだ。

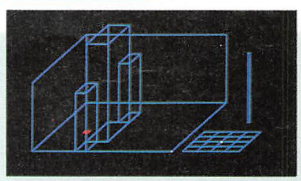
field 2 ゴールが箱の上に置いてある



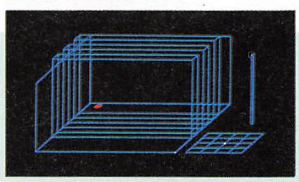
field 3 高層ビル群の向こうにゴール



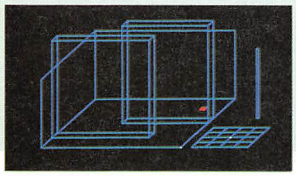
field 4 回っていくか、越えていくか



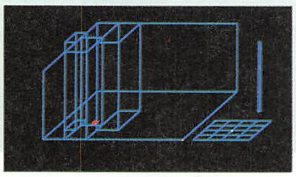
field 5 大きな壁を越えていくのが快感



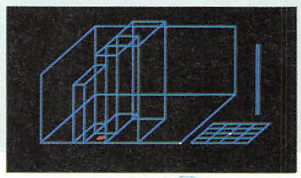
field 6 壁を越えそこなうと痛い



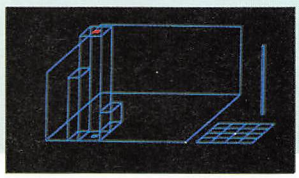
field 7 太い柱を回るようにして攻略



field 8 大きく回ってさらに壁を越えて



field 9 「階段」を昇っていくしかない



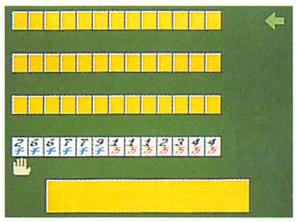
リストは64ページ

コンピュータ3人相手に戦うマージャン大富豪

エントリーナンバー 22

トキオ TOKIO

MSX2専用/VRAM64K/5画面　BY T.MATSUYAMA



コンピュータ側3人相手に遊ぶ。いちばん下が場のスペース

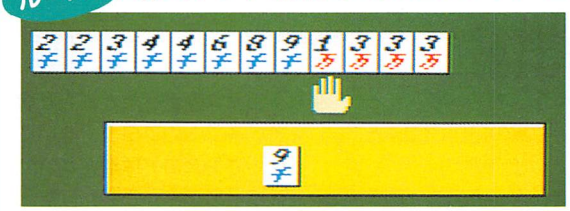
TOKIOとはなにか。もちろん、時雄くんのことではない。沢田研二も歌った、メガロポリス東京のことだ。

なぜ、このゲームに東京という名前がつけられたのか。わかっている人にはわかっていると思うが、もともとシステムソフトから『上海（シャンハイ）』というマージャンパイを使ったひとり遊びゲームがあった。それをパロって『香港』という、やはりマージャンパイを使ったゲームを左のページでがんばっているTaiが作り、各方面で好評を博した。

上海は中国だが、香港は今のところなぜかイギリスだ。そこで順番として、今度のマージャンパイを使ったゲームに、日本の東京の名前が与えられたというわけだ。以上、編集部推察。

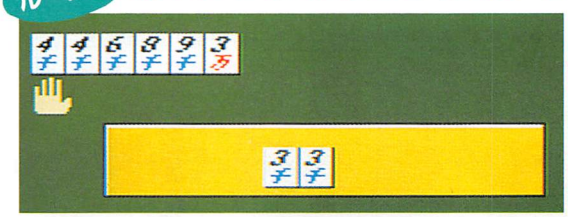
コンパイルの『ディスクステーション創刊号』(110ページ参照)でコンパイルの社長が作ったというゲーム『黄河（こうが）』も、もしかしたら、この一連のノリによってネーミングされたのかもしれない。これも編集部推察。

ルール1 場のパイ(牌)より上のパイを出す



場には「9千」が出ているので、こちらは「1万」以上を出す

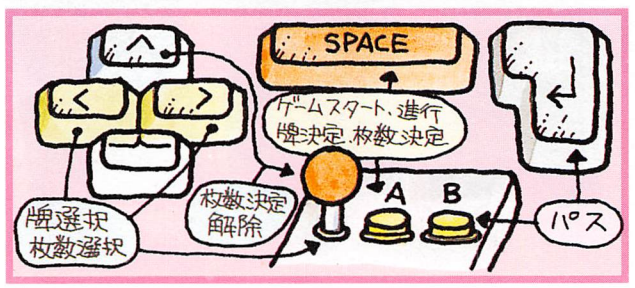
ルール2 場がダブルならこちらもダブル



「3千」のダブルが出ているのでこちらは「4千」のダブルを出す

ルール3 3人がパスすればなんでも出せる

ほかの3人がパスしたので「2千」のダブルを出すところ



■はっきりいって大富豪

さて、このゲームは、マージャンパイのようなものを使った大富豪である。ふつう大富豪というゲームは、トランプか『お嬢様くらぶ』を使って遊ぶが、このゲームでは、「1千」～「9千」、「1万」～「4万」と書かれたパイを使う。1千がいちばん小さく、4万がいちばん大きい。大富豪のルールを知っている人は、ここまでの説明でもう『TOKIO』が遊べる。

ただ、大富豪の一般的なルールとは微妙に違うので、ちょっと注意してほしい。

大富豪を知らない人のために、詳しいルールを解説しよう。

■TOKIOのルール

基本的には、順番にまえの人が出したパイより大きなパイを出していく。場に1枚しか出ていなければ、1枚出し、2枚出ていれば同じパイを2枚、3枚なら3枚、4枚なら4枚出す。

場のパイより大きいパイを持っていなかったり、戦略的に出したくなかったりするときは、パスをする。ただし、一度パスすると、場のパイが新しいものになるまでプレイには参加できなくなってしまう。

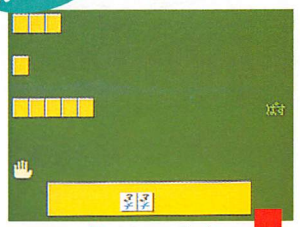
だれかの出したパイに対して、残りの全員がパスすると、それまで出ていた場のパイはクリアされ、最後にパイを出したプレイヤーは好きなパイを出すことができる。このときに、同じパイを2枚以上持っていれば、一度に2枚以上出すこともできるわけだ。

こうして、自分のパイをぜんぶ出してしまえばそのプレイヤーはあがり。3人があがってしまうと、あがった順番の順位表が出て、次の局に進む。

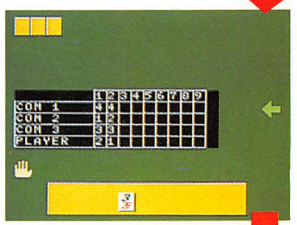
ぜんぶで9局やって、総合成績でトップのプレイヤーの成績だけが赤く表示されて終了。

ふつうの大富豪と比べると、パイが1種類しかなく、ジョーカー的なパイもない。シーケンス(数字順にならんだ組み合わせ)も出せないためにゲームはけっこう単純なものになっているけれど、どういうわけかなかなか楽しい。1人でさびしいときなどに遊ぶとよい。

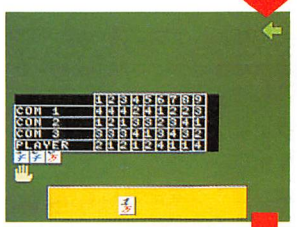
ルール4 ぜんぶ出せばあがり



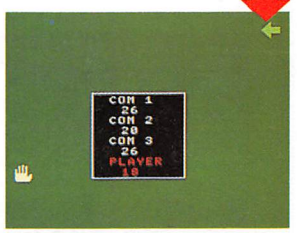
最後に「3千」のダブルを出してあがり



ただいま2局目終了。順位を表示してくれる



9局やると順位表がぜんぶ埋まって終了



順位の合計がいちばん少ない人の優勝

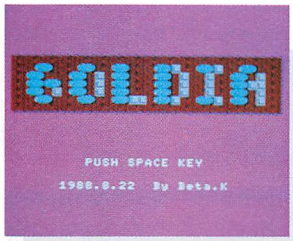
リストは66ページ

パズルゲームにされてしまったブロックくずし

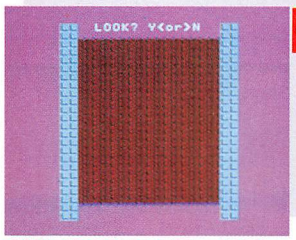
エントリーナンバー 23

ゴルディア GOLDIA

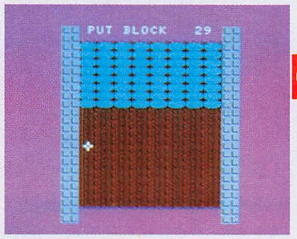
MSX MSX2/RAM16K/10画面　BY Beta.K



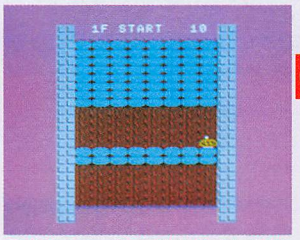
不気味な音楽とともに現れるタイトル画面



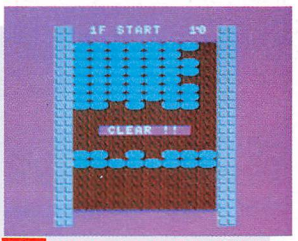
面を見るかどうか聞いてくる



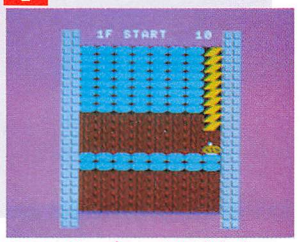
カーソルキー左（ＹＥＳ）を押すと１点と引き換えにその面のブロック配置を見せてくれる



自分のスコアと引き換えに自陣のブロックを配置して満足したらスタート。ボールを放つと……



向こうに抜ければクリア



サンダーブロックの威力！

一見、アルカノイドふう。確かに、このゲームはアルカノイドのパロディである。全20面。そっれっだっけっなっらっばっまっだっいっいっがっ（※）。

じつは、このゲームはブロックくずしではあっても、アクションゲームではない。いろいろなブロックを配置して（ただしスコアの持ち点以内）、ボールを放ったらあとはじっとボールが上に抜けるのを祈って見ているだけのパズルゲームなのだ。そっれっだっけっなっらっばっまっだっいっいっがっ。

じつは、このゲームには倒さなければ（ボールがあたればそれだけで倒れるけれど）その面をクリアできない、ブラッカイというボスがいる。そっれっだっけっなっらっばっ（以下略）。

じつは、ある面に（19面だが）ゴルディアという大ボスがいて、このボスを倒さなければ、真のエンディングにならないのだ。そっれっだっけっなっ（以下略）。

じつは、ゴルディアは隠されていて、へたをするとゴルディアを倒せないまま全面クリアしてしまうこともある。するとなんと、白黒のGOLDIAをさせられてしまうのだ。

そのうえ、なんと面を１面ぶんスキップする機能まである。

スコアは、スコアブロックを消したときと、面をクリアしたとき、ボスを倒したときだけ増える。ふつうのブロックをいくら壊してもスコアは増えないので注意。ううん、これだけだ。

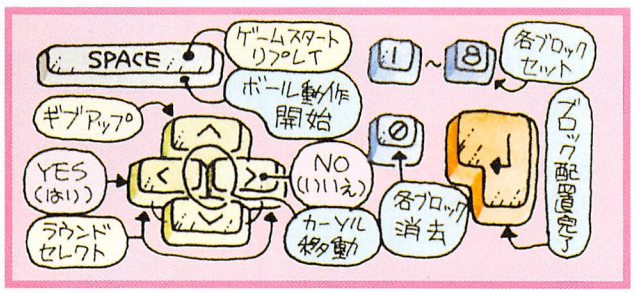
※フレーズ参考文献＝『NANTOKANARUDESHO／』（江口寿史著・角川書店）

ブラッカイ

こいつがいる面はこいつを倒さないと絶対クリアできない

ゴルディア

19面のどこかに隠れている。倒すとスーパーボーナス



配置できるブロック

ノーマルブロック

ふつうのブロック。１個セットすると１点引かれる

ハードブロック

ノーマル３個ぶんの固さがある。ただし１個３点

分裂ブロック

上下左右にノーマルブロックを発生。１個３点

スコアブロック

１個壊すと４点プラスされる。１個３点かかるけど

フォワードブロック

あたると上に進む。ふつうには壊せない。１個３点

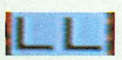
メガブロック

ノーマル５個ぶん壊せるメガボールを出す。３点

サンダーブロック

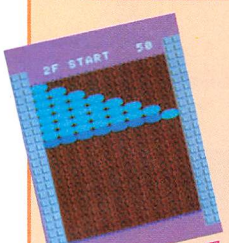
縦１列ぶんを破壊してしまうサンダーを出す。３点

カベ

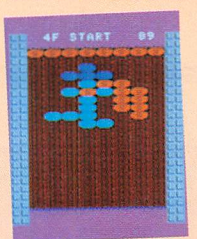


絶対壊れない壁。ただし、１個置くのに15点かかる

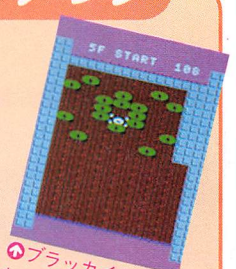
全20面からピックアップ



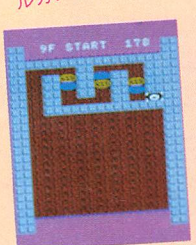
２面。ううん、アルカノイドそっくり



例のP-YON氏をデザインした4面

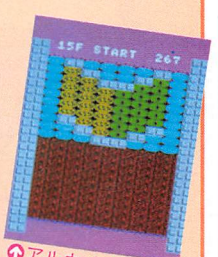


ブラッカイがいるむずかしい５面



こんな面もアルカノイドにあった９面

こんなのもあったよね、12面



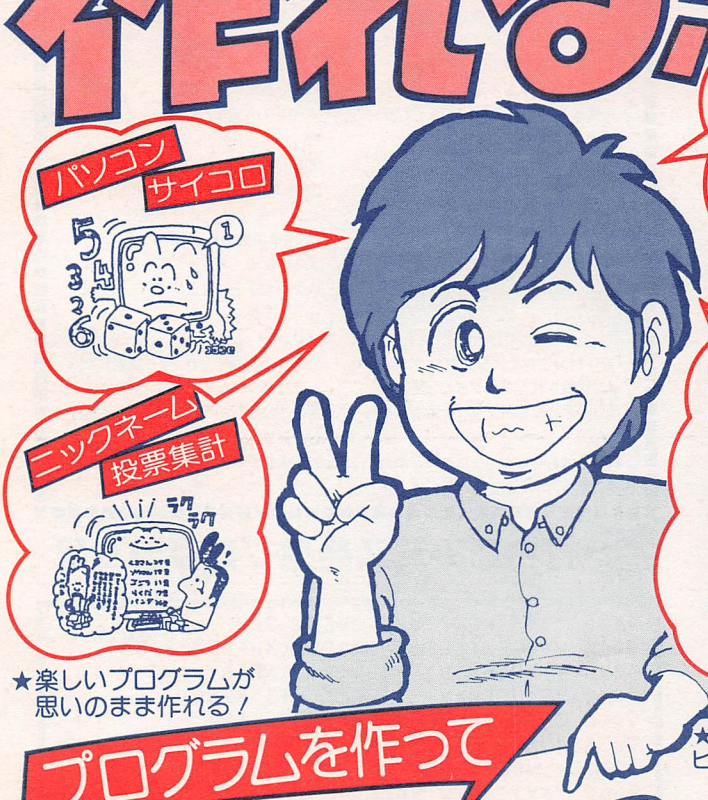
アルカノイド面の連続です、15面

プログラムの作り方が どんどん分かる!

300種のオリジナル・プログラムが作れる!

MSX対応 ターボパワーのパソコン講座

★グラフィックも思いのまま!
★自分で作ったプログラムで いろいろなことが楽しめる!



★楽しいプログラムが思いのまま作れる!

★友だちがビックリする!

★キミはパソコンを使いこなしているか?

買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん!その方法はあんがいやさしいのだ!

★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!

あきらめていては絶対にソン!このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう!プログラムが作れる!グラフィックも思いのまま!BASICだってよくわかる!キミだけのオリジナルゲームを作ってみんなをアッといわせる本当のパソコン実力者になれる!

プログラムを作って自慢できる!

すぐ役立つ! 講座案内資料 無料送呈

プログラムが作れるようになる!
さあ!今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう!切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ!

(財)電子技術教育協会パソコン講座 〒160 東京都新宿区高田馬場4-2-38 ☎東京03(367)6600(代表)

プログラムファンの王国

ファンダム

プログラムリストと解説

THE LINKSで掲載プログラムのダウンロードサービス中！
リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月MSX・FANに掲載されるプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

プログラムリストと解説・もくじ

●はじめてのファンダム……49
●カベは続くよどこまでも……50
●TRIPLE……51
●BALLS……52
●3Dピンポン……53
●DOT BREAK……54
●RIDICULOUS BIKE……55
●THE WAY……56
●VOLLEY BALL……57
●MSX・FANサーキット……58
●非道の拳……60
●ストラクチャ……62
●ファンダム通信スペシャル……63
●TOKIO……64
●GOLDIA……66
●ファンダムハウス……69
●読者審査員募集……69
●MSXの音楽とサウンド……70

ファンダム募集要項

●リーダーズプログラム部門(RP部門)
SCREEN0:WIDTH40としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行やOkは含めない)により3タイプにわける。
①1画面タイプ
1画面以内のプログラム
②N画面タイプ
1画面を超えて5画面までのプログラム
③10画面タイプ
5画面を超えて10画面までのプログラム

●フリープログラム部門(FP部門)
内容、形式、長さなどの制限なし。

■投稿上のルール
①盗作、二重投稿厳禁
②テープかディスクで投稿する
③詳しい解説の手紙をつける
(1)住所・氏名・年令(学年)・電話番号・郵便番号
(2)プログラムの遊び方、使い方
(3)変数の意味・プログラム解説
(4)パズル、RPG、AVGなどは、その解答、マップなど
(5)プログラムを作るときに参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)

■あて先
封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4－10－7
TIM MSX・FAN編集部
『ファンダム・プログラム』係
まで郵送してください。
なお、応募作品は返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店に帰属するものとします。

■採用の特典
掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジをさしあげます。

■季間奨励賞
各季節ごとに、編集部が指定した特定の部門、タイプについて奨励し、その期間内に掲載された作品のうちもっとも優秀な作品を選び、奨励金3万円をさしあげます。なお、第4回季間奨励賞(10～12月号)は「夏休みプログラムコンテスト」のなかに組みこまれ、10～11月号に掲載された作品のうちアイデアが優秀だった作品に送られます。

ファンダム・アンケート

今月号に掲載したプログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で10名の方に今までMSX・FANに掲載したプログラムのうち希望するものを1本ROMカートリッジにしてさしあげます。官製ハガキに左下の応募券をはって、①今月号でおもしろかったプログラム3本、②住所・氏名・年令・学年(職業)・電話番号③希望のプログラム名を明記して、〒105 東京都港区新橋4－10－7 TIM MSX・FAN『ファンダム・アンケート』係まで。しめ切りは10月31日必着。

ファンダム・アンケート◎応募券

新・打ちこみミス発見プログラム2の使い方

この「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかを、数字で確認するためのもので、N画面以上のプログラムで使用する。

テープかディスクにアスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム2」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
②RUN
③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

```
9000> 200
↑行番号 ↑確認用データ
```

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じならばミスはないと思っていい。
④下のプログラム確認用データと画面に表示された確認用データを照らしあわせ、同じだったらOK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正する。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるので画面に表示されたリストで直接確認すること。
⑤「新・打ちこみミス発見プログラム2」が完全になったら、テープまたはディスクに"アスキーセーブ"する。

●テープの場合
SAVE"CHECK"
(CSAVEではないので注意)
●ディスクの場合
SAVE"CHECK",A

「新・打ちこみミス発見プログラム2」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、掲載されたプログラムとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。
行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打ったりするとその行は違うデータがでてくるので注意。
使い方は、
①あらかじめセーブしておいたチェックしたいプログラムをテープまたはディスクからロードする。このとき、絶対にRUNはしないでおく。(1度でもRUNするとデータがかわる)。
②「新・打ちこみミス発見プログラム2」のはいったテープまたはディスクをセットし、
MERGE"CHECK"
とする。これで、2つのプログラムがつながる。
③あらかじめ、
SCREEN0
WIDTH40
としておく。
④GOTO9000
とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム2」が走りはじめ、それぞれのプログラムの「確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。
「>」の左側が行番号、右側が確認用データとなる。
⑤終わったら、確認用データの異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。
⑥修正が終了したら④からの作業を繰り返し再度確認をする。
⑦データの違うところが、すべてなくなったら、OK。
⑧RUNするまえに、
DELETE9000－9060
として「新・打ちこみミス発見プログラム2」を消去する。
⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをテープまたはディスクにセーブしてから、
RUN
⑩これで、99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、正常に作動しなかったり、エラーが発生したりしたら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いを始めよう。

新・打ちこみミス発見プログラム2

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I)*(IMO
D9+1)):NEXT:PRINTUSING" #####>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

新・打ちこみミス発見プログラム2のプログラム確認用データ

```
9000>200  9010>152  9020>153  9030>118
9040>134  9050>102  9060>???
```

プログラムの？質問は

プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが自分の機種にあっているかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを明記。電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(☎03－431－1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

はじめてのファンダム

第2回キャラクタコード

ファンダムの掲載リストにはときどき「🈯」、「🈳」、「※」などのキャラクタ(文字)が登場することがあります。MSXには、このようなキャラクタはなく、もちろんキーボードから直接打ちこむこともできません。

これらのキャラクタは読者が判別できるように入れたものなのです。

今回は、このようなキャラクタが登場する理由とキャラクタコードの仕組みについて説明します。

キャラクタコードとは

キャラクタコードとは、アルファベット、数字、記号、ひらがな、カタカナなどキャラクタにつけられる番号のことで、ふつうは10進数や16進数の数字で表されています。

16進数は、0～15を1桁として数える数え方で、0～9のほかに10～15をA～Fという文字で表しています。BASICで使用するときは、&H20、&HF2というように16進数の数字のまえに"&H"をつけて書きます。16進数の数字を10進数の数字に変換するときは、たとえば、

PRINT &HFE↵

とすると、10進数の数値が表示されます。逆に10進数を16進数に変換したい場合は、

PRINT HEX$(254)↵

とすれば、16進数の数字が表示されます。

このキャラクタコードとキャラクタの対応を表にまとめたのが、左下の「ふつうのキャラクタコード表」です。この表を見ると、キャラクタのキャラクタコード(16進数)がすぐにわかるようになっています。たとえば数字の「0」は&H30、ひらがなの「あ」は&H91となります。

キャラクタコードを使ってキャラクタを表示するときは、CHR$(n)という関数を使います。たとえば、

PRINT CHR$(&H91)↵

とすると、そのキャラクタコードに対応した文字「あ」が表示されるわけです。

ところで、この表をよく見ると、&H90、&HA0、&HFEがそれぞれ空白になっています。これらの空白は、画面上ではいずれも同じ空白になり、まったく区別がつきません。

そこで、Mファンでは、これらの空白の区別を明確にするために、&H90に「🈯」、&HA0に「🈳」、&HFEには「※」という判別用の文字を入れているのです(「Mファン掲載リスト文字との対応表」参照)。

ファンクションキーを使った打ちこみ方

この「🈯」、「🈳」、「※」などの空白やカーソルキャラクタなど、キーボードから直接打ちこめないキャラクタを打ちこむときは、ファンクションキーを利用すると便利です。

KEY〈キー番号〉, CHR$(〈キャラクタコード〉)↵

とすれば、目的のキャラクタをファンクションキーで打ちこむことができます。

たとえば、F1キーで「□」を打ちこむ場合は、

KEY1, CHR$(&HFE)

または、

KEY1, CHR$(254)

としてリターンキーを打っておけばいいわけです。ただし、もちろん画面では空白です。

この方法を応用すればMファンに掲載されているプログラムのなかに、わからないキャラクタがでてきたとき、「文字対応表」を見てそのキャラクタのキャラクタコードを見つけ、ファンクションキーに設定して打ちこむことができるわけです。

保存版キャラクタ表

■ふつうのキャラクタコード表

16進数上1桁※1

16進数下1桁	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0		0	@	P	`	p	♠			ー	タ	ミ	た	み
1	!	1	A	Q	a	q	♥	あ	。	ア	チ	ム	ち	む
2	"	2	B	R	b	r	♣	い	「	イ	ツ	メ	つ	め
3	#	3	C	S	c	s	♦	う	」	ウ	テ	モ	て	も
4	$	4	D	T	d	t	○	え	、	エ	ト	ヤ	と	や
5	%	5	E	U	e	u	●	お	・	オ	ナ	ユ	な	ゆ
6	&	6	F	V	f	v	を	か	ヲ	カ	ニ	ヨ	に	よ
7	'	7	G	W	g	w	ぁ	き	ァ	キ	ヌ	ラ	ぬ	ら
8	(	8	H	X	h	x	ぃ	く	ィ	ク	ネ	リ	ね	り
9	)	9	I	Y	i	y	ぅ	け	ゥ	ケ	ノ	ル	の	る
A	*	:	J	Z	j	z	ぇ	こ	ェ	コ	ハ	レ	は	れ
B	+	;	K	[	k	{	ぉ	さ	ォ	サ	ヒ	ロ	ひ	ろ
C	,	く	L	¥	l	|	ゃ	し	ャ	シ	フ	ワ	ふ	わ
D	−	=	M	]	m	}	ゅ	す	ュ	ス	ヘ	ン	へ	ん
E	.	>	N	^	n	~	ょ	せ	ョ	セ	ホ	〃	ほ	
F	/	?	O	_	o		っ	そ	ッ	ソ	マ	°	ま	■

グラフィックキャラクタ※2

	4	5
0		π
1	月	┴
2	火	┬
3	水	┤
4	木	├
5	金	┼
6	土	│
7	日	─
8	年	┌
9	円	┐
A	時	└
B	分	┘
C	秒	╳
D	百	大
E	千	中
F	万	小

■Mファン掲載リスト文字との対応表

16進数上1桁

16進数下1桁	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0		0	@	P	`	p	♣	🈯	🈳	ー	タ	ミ	た	み
1	!	1	A	Q	a	q	♥	あ	。	ア	チ	ム	ち	む
2	"	2	B	R	b	r	♣	い	「	イ	ツ	メ	つ	め
3	#	3	C	S	c	s	♦	う	」	ウ	テ	モ	て	も
4	$	4	D	T	d	t	○	え	、	エ	ト	ヤ	と	や
5	%	5	E	U	e	u	●	お	・	オ	ナ	ユ	な	ゆ
6	&	6	F	V	f	v	を	か	ヲ	カ	ニ	ヨ	に	よ
7	'	7	G	W	g	w	ぁ	き	ァ	キ	ヌ	ラ	ぬ	ら
8	(	8	H	X	h	x	ぃ	く	ィ	ク	ネ	リ	ね	り
9	)	9	I	Y	i	y	ぅ	け	ゥ	ケ	ノ	ル	の	る
A	*	:	J	Z	j	z	ぇ	こ	ェ	コ	ハ	レ	は	れ
B	+	;	K	[	k	{	ぉ	さ	ォ	サ	ヒ	ロ	ひ	ろ
C	,	く	L	¥	l	|	ゃ	し	ャ	シ	フ	ワ	ふ	わ
D	−	=	M	]	m	}	ゅ	す	ュ	ス	ヘ	ン	へ	ん
E	.	>	N	^	n	~	ょ	せ	ョ	セ	ホ	〃	ほ	※
F	/	?	O	_	o		っ	そ	ッ	ソ	マ	°	ま	■

グラフィックキャラクタ

	4	5
0		π
1	月	┴
2	火	┬
3	水	┤
4	木	├
5	金	┼
6	土	│
7	日	─
8	年	┌
9	円	┐
A	時	└
B	分	┘
C	秒	╳
D	百	大
E	千	中
F	万	小

※1　&H00～&H20には、制御記号と呼ばれるものが入っていますが、ここでは省略します。※2　グラフィックキャラクタは、グラフィックヘッダ(&H01)を付けた2つのキャラクタコードで表されます。例:「月」はCHR$(&H01)+CHR$(&H41)

エントリーナンバー11

カベは続くよどこまでも

MSX MSX2 RAM 8K

BY 田村太

遊び方は38ページにあります

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN1,0,0:WIDTH16:KEYOFF
:DEFINTA-Z:B$=CHR$(27):X=15:Y=15:Z=Y:SOU
ND6,30:SOUND7,136:SOUND8,10:INTERVALON
2 FORA=0TO23:VPOKEA+14336,VAL("&H"+MID$(
"2424243C7E7EFF9918183C3C3C7EFF241042143
819A40842",A*2+1,2)):NEXT:FORA=0TO7:VPOK
E320+A,VAL("&H"+MID$("0000FFFFFFFFFFFF",
A*2+1,2)):NEXT:VPOKE&H2003,&HDC:VPOKE&H2
005,&H47:ONINTERVAL=600GOSUB6
3 PRINTB$"Y  (XXXXXXXXXXXXXXX(":LOCATERND
(1)*(15-G)+1,0:PRINTSTRING$(G,"(")+B$+"L
":A=STICK(0):X=X+(X<>8ANDA=7)-(X<>23ANDA
=3):F=F+(Y=ZANDF=1)+(F>1)-7*(STRIG(0)=-1
ANDF=0):Z=Z+(F>1)-(F=1):D=D+(D>X)-(D<X):
E=E-1-26*(E=-2):C=C-(F=0):SOUND1,30-F
4 PUTSPRITE0,(X*8,Z*8),15,0:PUTSPRITE1,(
D*8,E*8),8,1:PUTSPRITE2,(D*8+1,E*8+4),1,
1:PUTSPRITE3,(X*8+1,Y*8+4),1,0
5 IFG>14ORVPEEK(6144+X+Y*32)=40ANDF=0ORD
=XANDE=YANDF=0THENSOUND8,0:SOUND9,16:SOU
ND12,50:SOUND13,0:PRINTB$"Y+$GAME OVER":
PRINTB$"Y-$DIST"C:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),1
1,2:VDP(1)=225:POKE-869,1:RUNELSE3
6 G=G+1:PRINTB$"Y!$LEVEL"G:RETURN
```

プログラマからひとこと

天下の受験生

やったね初投稿、初採用、もう一最高！　じつをいうと私は天下の受験生だったんですね。受験生がこんなたいせつな時期にパソコンをやっていいのでしょうか？　やっぱりいけませんね。そんなわけでこの本が発売される頃には愛機A1は来年の春まで押し入れの奥で眠りについているでしょう。それでは全国の受験生のみなさん勉強がんばりましょう、バイなら!!

●BY　田村太

（編集部より：そろそろ受験勉強も追いこみの時期になってしまいまいたが、シャカリキに勉強ばかりせず、たまにはMSXをかわいがってあげてくださいね♡）

変数の意味

スプライト座標

X、Z……自機の座標⇨それぞれ×8して表示

Y……自機の影のY座標

D、E……ミサイルの座標⇨それぞれ×8して表示（ミサイルの影にも使用）

その他の変数

A……スティック入力／ループ用

B$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る

C……スコア（距離）

G……レベル

F……ジャンプフラグ

プログラム解説

1初期設定 ■■

●初期設定●PSG設定●一定間隔での割りこみ許可

2スプライト定義

●スプライトパターン定義●キャラクタパターン定義●一定間隔での割りこみ先指定

3面表示 ■

●画面作成●スクロール処理●自機、敵機の移動判定処理●ジャンプ判定処理

4表示 ■■

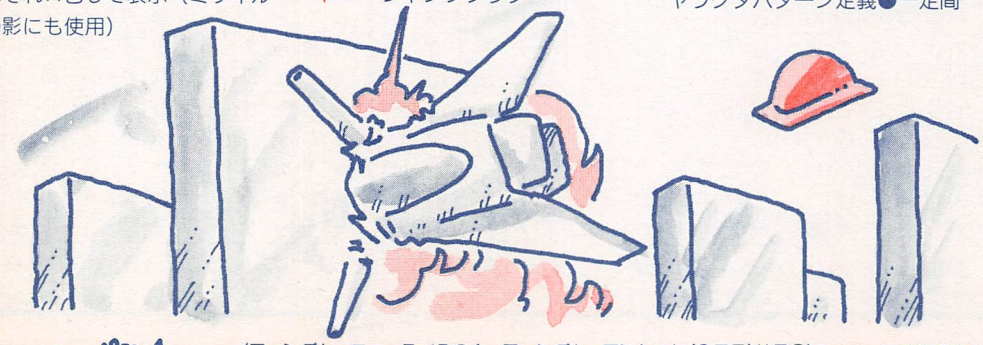
●自機、敵機表示

5判定 ■■■

●自機とカベ、自機と敵機とのあたり判定処理●ゲームオーバー処理●リプレイ処理

6レベル ■■■

●レベル設定サブルーチン



〈ファンダム・ニュース／その1・ファンダム・アンケート（9月号）結果①〉アンケートの結果発表です。今回は応募期間が夏休みということもあってか、アンケートの総数約430通というものすごく大量のハガキによって順位が争われました。結果は以下のとおりです。〈1位〉まものクエスト〈2位〉GALLEON〈3位〉べきばきBOXING〈4位〉さらなんだ〈5位〉チョロBURNER、ミニマラソン（同点）⇨

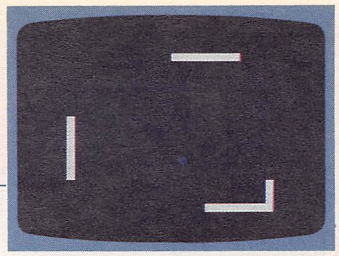
エントリーナンバー12

トリプル TRIPLE

MSX MSX2 RAM 8K

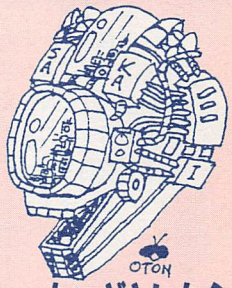
BY おとん

遊び方は39ページにあります



```
10 SCREEN1,0,0:COLOR15,1,1:KEYOFF:WIDTH2
4:SPRITE$(0)="く~■■■~く":DEFINTA-Z:FORA=0
TO5:VPOKE8208+A,17:NEXT:SOUND1,0
20 LOCATE,2:PRINT"♥♥♥♥ぅぅぅぅあああああけけけけ。。。。ゥゥ
ゥゥ♥"SPC(22)"ゥ♥"SPC(22)"ゥ♥"SPC(22)"ゥゥ"SPC
(22)"♥ゥ"SPC(22)"♥ゥ"SPC(22)"♥ゥ"SPC(22)"♥。
"SPC(22)"ゥ。"SPC(22)"ゥ。"SPC(22)"ゥ。"SPC(22
)"ゥけ"SPC(22)"あけ"SPC(22)"あけ"SPC(22)"あけ"SP
C(22)"ああ"SPC(22)"けあ"SPC(22)"けあ"SPC(22);
30 PRINT"けあああああぅぅぅぅ♥♥♥♥ゥゥゥゥ。。。。けけけけ":X=7:
Y=5:V=1:W=1:G=0:F=1:T=0:SOUND8,9
40 X=X+V:Y=Y+W:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),4:
J=G*8+129:K=F*8+129:H=VPEEK(6144+X+V+Y*3
2):I=VPEEK(6144+X+(Y+W)*32):IFH=JORH=KTH
ENV=-V:T=T+1ELSEIFX<2ORX>29ORY<1ORY>22TH
EN70
50 SOUND0,G*42:IFI=JORI=KTHENW=-W:T=T+1
60 S=STICK(0)+STICK(1):VPOKE8208+G,17:VP
OKE8208+F,17:G=G+(S=7)-(S=3):G=G+(G>5)*6
-(G<0)*6:F=G+1+(G=5)*6:VPOKE8208+G,255:V
POKE8208+F,255:GOTO40
70 L=L-(T>L)*(T-L):LOCATE8,9:PRINT"MISS!
!!":LOCATE5,13:PRINTUSING"SC### HS###";T
;L:IFSTRIG(0)+STRIG(1)=0THEN70ELSE10
```

プログラマからひとこと



いったいどうしたらいいのでしょう

1年ぶりに採用されました。とにかくコンテスト期間中に採用されたので、上出来だと思います。ところで、ぼくのMSXはぶっこわれていて、ジョイスティックまでこわれてきたので、こまっています。MSX2がほしいのですが、金がありません。あったとしても母の許可がないと買えません。ぼくは、いったいどうしたらいいでしょう。

●BY おとん

?リストを打ちこむときの重要注意

行10にある「■」は、カーソルキャラクタなので、このままでは打ちこめません。KEY1, CHR$(255)と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで打ちこむことができます。

変数の意味

スプライト座標

X、Y……ボールの座標⇨それぞれ×8、×8−1して表示

V、W……ボールの座標増分

その他の変数

A……ループ用

F、G……パドル表示用(VRAMのアドレス用)※1

J、K……パドルになっているキャラクタのキャクタコード

H、I……ボールの移動先の座標にあるキャラクタのキャラクタコード

T……スコア

L……ハイスコア

S……スティック入力用

プログラム解説

10 初期設定 ■■

●初期設定●スプライトパターン定義●キャラクタの色設定

20〜30 画面設定 ■

●パドルをゲーム画面に表示する(前、背景色とも黒になっているので見えない)※1●変数初期設定●効果音

40 ボール移動1

●ボールの座標計算●ボール表示●ボールのX座標移動先判定

●ゲームオーバー判定

50 ボール移動2 ■

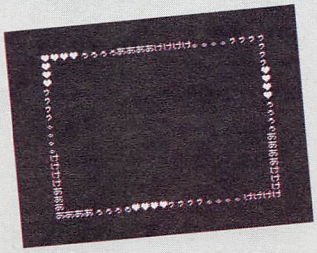
●効果音●ボールのY座標移動先判定

60 パドル移動 ■

●パドル移動処理(スティック入力)●パドル消去●パドル表示●行40へ飛ぶ

70 リプレイ ■

●ハイスコア計算、スコア表示●リプレイ処理



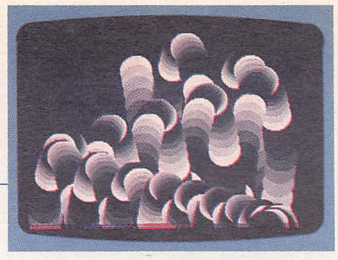
※1 『TRIPLE』では、左の写真のようにあらかじめパドルの位置にキャラクタを書きこんでおき、キャラクタの前景色、背景色を変化させることによりパドルがスムーズに移動しているように見せている。変数F、Gはキャラクタの色を変化させるために使用されている。

ピンポンパンファンダム

〈ファンダム・ニュース／その2・ファンダム・アンケート(9月号)結果②〉続いてROMプレゼント当選者の発表です。〈富山県〉鍋谷博志〈千葉県〉前上巨樹〈岡山県〉梅北稔博〈佐賀県〉東内拓理〈千葉県〉丸山匠〈大阪府〉山崎勇〈和歌山県〉平見文宏〈愛知県〉山田恵子〈新潟県〉堀正範〈静岡県〉杉山君代(敬称略)以上の方々おめでとうございます。なお、ROMの製作、発送に多少時間がかかります。少しの間待っていてください。⇨

エントリーナンバー13

ボールズ BALLS



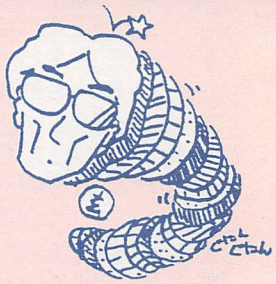
MSX2 専用VRAM 128K

BY GEN

遊び方は39ページにあります

```
1 DEFINTA-Y:COLOR15,0,0:SCREEN7:DIMC(40)
:R=RND(-TIME):SETPAGE0,1:CLS:FORI=1TO8:C
IRCLE(I*62-30,20),30,9-I:PAINT(I*62-30,2
0),9-I:NEXT:SETPAGE0,0:N=1:U=&HFA82
2 CLS:FORI=0TO7:COLOR=(I+1,(I-7)*(N=1)-I
*(N=2ORN=5)-(N=3ORN=4),(I-7)*(N>2)-I*(N=
2)-(N=1),(I-7)*(N=4)-I*(N=1ORN=3ORN=5)-(
N=2)):NEXT:FORI=0TO15:C(I)=VPEEK(U+I):NE
XT:X=RND(1)*400+10:Y=3:P=3:Q=3:T=50
3 M=MMOD3+1:IFM=1THENQ=6ELSEIFM=2THENT=8
6ELSEIFM=3THENZ=RND(1):Q=RND(1)*3+2
4 FORJ=0TOT:FORI=1TO8:ONMGOSUB7,8,9:X=X+
P:COPY(I*62-60,0)-(I*62,40),1TO(X,Y),0,T
PSET
5 P=P*(1+(X>448ORX<1)*2):NEXTI,J:FORI=0T
O31:GOSUB10:NEXT:FORI=0TO105:GOSUB10
6 A=I*2:LINE(0,A)-(511,A),0:LINE(0,211-A
)-(511,211-A),0:NEXT:N=NMOD5+1:GOTO2
7 Q=Q+1:Y=Y+Q:Q=Q*(1+(Y>190)*2):RETURN
8 Y=Y+Q:Q=Q*(1+(Y>171ORY<1)*2):RETURN
9 Z=Z+Q/40:Y=SIN(Z)*85+87:RETURN
10 FORJ=0TO7:E=((I+J)MOD8)*2:VPOKEU+J*2,
C(E):VPOKEU+1+J*2,C(E+1):NEXT:COLOR=REST
ORE:RETURN
```

プログラマからひとこと



私の頭ではムリでした

ぐにぐに動くのはパレットのVRAMを直接書きかえています。この部分をマシン語にすればもっと気持ち良く(悪く？)動くでしょうが、私の頭ではムリでした。いま、再びパズルゲームを制作中でーす。テストプレイをしてみたい人は九州大学地学研究部までいらっしゃーーーい。たぶん抱腹絶倒無理難題怪奇複雑支離滅裂焼肉定食(ほうふくぜっとう・むりなんだい・かいきふくざつ・しりめつれつ・やきにくていしょく)ほなさいなら。

●BY GEN

変数の意味

グラフィック座標

A……ラインのY座標
X、Y……ボールの座標
P、Q……ボールの座標増分

その他の変数

C(n)……カラーパレット保存用
E……パレット番号用
I、J……ループ用
M……ボールの移動パターン設定用
N……色指定用
R……乱数初期化用
T……ボールの表示個数
Z……ボールのY座標計算用(SIN関数の引数)
U……VRAMのパレットテーブルのアドレス

プログラム解説

1 初期設定 ■

●初期設定●ページ1にボールを描く(表示はページ0)

2 パレット変更 ■

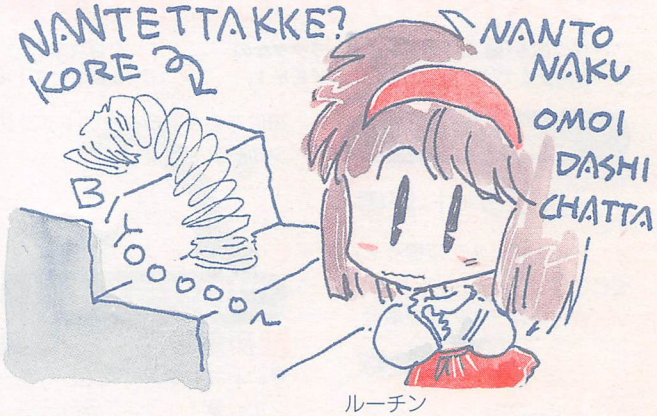
●画面消去●カラーパレット変更、保存

3 移動パターン ■

●ボールの移動パターンごとの変数設定

4〜5 ボール描画

●ボール描画、変化



ルーチン

6 画面消去 ■

●画面消去用線を描く

7〜9 Y座標設定

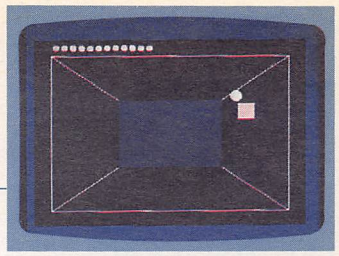
●各動きごとのY座標設定サブ

10 変化サブ ■

●カラーパレット変化(VRAMのパレットテーブルにボールの色を書きこむ)サブルーチン

〈いじわるファンクションコール／その1・10月号のフォロー①〉本誌10月号52ページに掲載された『新・打ちこみミス発見プログラム2』の行9040に誤りがありました。掲載されたプログラムは、編集部内で使用されているもので、このプログラムを実行しても、行9000以降の確認用データが表示されません。今月号48ページに訂正されたプログラムが掲載されていますが、一応次のページに行9040の訂正リスト、確認用データをのせておきます。ごめんなさい。

3D(ディー)ピンポン



MSX MSX2 RAM 8K

BY 次田敏郎

遊び方は40ページにあります

```
1 COLOR15,1,12:SCREEN2,2,0:OPEN"GRP:"AS#
1:DEFINTA-Z:FORI=14336TOI+31:VPOKEI,255:
NEXT:FORI=1TO6:A$="":CIRCLE(8,8),8-I:PAI
NT(8,8):FORK=0TO3:FORJ=0TO7:A$=A$+CHR$(V
PEEK(256*(KMOD2)+J-(K>1)*8)):NEXTJ,K:SPR
ITE$(I)=A$:CLS:NEXT:A=120:B=88:READA$,B$
2 R=RND(-TIME):K=8:X=RND(1)*199-99:Y=RND
(1)*145-72:Z=8:C=4:D=4:E=3:F=A:G=B:J=16:
LINE(J,J)-(240,176),,B:LINE-(J,J):LINE(J
,176)-(240,J):LINE(80,62)-(176,130),4,BF
3 IFX>104THENC=-4:BEEPELSEIFX<-104THENC=
4:BEEPELSEIFY>72THEND=-4:BEEPELSEIFY<-72
THEND=4:BEEPELSEIFZ>52THENE=-3:BEEPELSEI
FZ<8THENP=ABS(H-F):Q=ABS(I-G):IFP<16ANDQ
<16THENE=3:K=K+8:BEEP:PRESET(K+2,4):PRIN
T#1,"●":ELSEPLAYB$:GOTO6:DATAL16CEGCEL2G
4 IFK=232THEN5ELSEX=X+C:Y=Y+D:Z=Z+E:H=A+
X-Z*X/100:I=B+Y-Z*Y/100:PUTSPRITE1,(H,I)
,15,Z¥10+1:S=STICK(0):F=F-(S>5ANDS<9)*(F
>16)*8+(S>1ANDS<5)*(F<224)*8:G=G-(S=1ORS
=2ORS=8)*(G>16)*8+(S>3ANDS<7)*(G<160)*8:
PUTSPRITE0,(F,G),10,0:GOTO3:DATAL4E-DL2C
5 PLAYA$:PRESET(102,90):PRINT#1,"G o o d
6 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:CLS:GOTO2'●
```

プログラマからひとこと

BASICの魅力にとりつかれてしまいました

こんにちは、初めてお目にかかります。このゲームはBASIC初心者用です。なぜなら、私が初心者だからです。プログラム内容も簡単なものばかりです。ぜひ打ちこんでみてください。音楽をやるためにパソコンを買いましたが、MSX・FANを見るようになってから、BASICの魅力にとりつかれてしまいました。これからもヨロシク！なお、プログラム上級者には、このゲームを早打ち練習用としてお使いください。ちょうど1画面の大きさになっています。5分以内に打ちこめれば、あなたにCONGRATULATIONをささげます。

●BY　次田敏郎

変数の意味

スプライト座標

A、B……フィールド中心座標
F、G……ラケットの座標
H、I……ボールの座標
X、Y、Z……ボールのフィールドにおける仮想立体座標
C、D、E……ボールのフィールドにおける仮想立体座標増分

その他の変数

A$……効果音(オールクリア)
B$……効果音(ミス)
I、J……ループ用
K……スコア／ループ用
P、Q……衝突判定用(ボールとラケットの座標の差の絶対値)
R……乱数初期化用
S……スティック入力用

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義●効果音データ読みこみ

2 フィールド

●変数初期化●フィールド描画

3 移動1 ■

●ボール反射判定処理●スコア表示●ボールとラケットとのあたり判定●効果音用データ(行1で読みこみ)

4 移動2 ■■

●クリア判定●ボール移動、表示●スティック入力●ラケット表示●効果音用データ(行1で読みこみ)

5 クリア ■

●効果音●メッセージ表示

6 リプレイ ■

●リプレイ処理

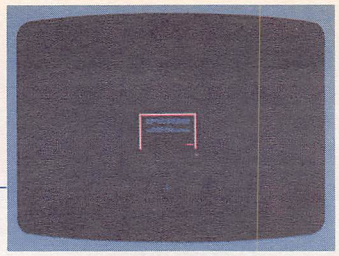
■訂正リスト

```
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
```

■訂正確認用データ

```
9040>134
```

ドット DOT ブレイク BREAK



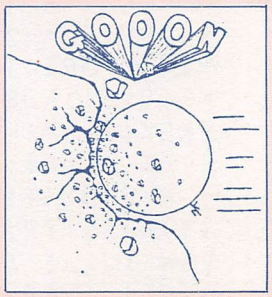
MSX MSX2 RAM 8K

BY カンちゃん

遊び方は40ページにあります

```
1 COLOR15,12,12:SCREEN2,0,0:DEFINTB-Y:OP
EN"GRP:"AS#1:SPRITE$(0)="♠":SPRITE$(1)="
り":ONSPRITEGOSUB9:DATA105,87,143,91
2 T=T+1:X=120:A=123:B=99:W=1:DATA105,95
3 LINE(94,77)-(152,120),1,BF:LINE(98,81)
-(148,115),10,BF:LINE(100,83)-(146,115),
1,BF:FORJ=0TO1:READE,F,G,H:LINE(E,F)-(G,
H),T*4+1,BF:NEXT:READI:SPRITEON:DATA143
4 A=A+Z:B=B+W:S=STICK(0):X=X+(S=7)-(S=3)
-(X<100)+(X>142):DATA99,390,120,86,127
5 C=POINT(A,B):IFC=T*4+1THENPLAY"O7C64":
PSET(A,B),1:D=D+1:W=-W:SPRITEON:DATA98
6 IFC=10ANDB>82THENPLAY"O6C64":Z=-Z:A=A+
Z:ELSEIFC=10THENPLAY"O5C64":W=-W:SPRITEO
NELSEIFC=12THEN10:DATA105,90,143,94,649
7 IFD=ITHENIFT=3THEN11ELSEPLAY"L4O5GABCD
":FORJ=0TO1:J=-STRIG(0):NEXT:Z=0:GOTO2
8 PUTSPRITE1,(X,110),11-T*2,1:PUTSPRITE0
,(A,B),15,0:GOTO4:DATA105,87,120,96,127
9 SPRITEOFF:PLAY"S0M15000O8C64":W=-W:Z=(
A-X-2)/3:B=B+W:RETURN5:DATA90,142,99,969
10 PLAY"S0M30000O3C1":PSET(104,150),12:P
RINT#1,D:FORJ=0TO1:J=-STRIG(0):NEXT:RUN
11 PLAY"O4GABFE2D2C1":FORJ=0TO20000:NEXT
```

プログラマからひとこと



けっこう自信があったのですが

はじめまして、初採用のカンちゃんです。このゲームはけっこう自信があったのですが、やはり採用通知がきたときは、とてもうれしかったです。このゲームは1画面のわりにけっこう遊べると思います。まだ何本か作ってありますが、いまのところ送る気はありません。たぶん、きっと気がむいたら送るでしょう。最後にチビデブ、QP、みや、やぎ、船やん、しげさん、ノノゴン、載ったぞーっ！

●BY カンちゃん

（編集部より：そんなことをいわずに、ドンドン送ってくださいノ）

変数の意味

スプライト座標

A、B……ボールの座標
Z、W……ボールの座標増分
X……バーのX座標

その他の変数

C……ボールの座標上の色
D……スコア
E、F、G、H……ステージデータ読みこみ用
I……ステージクリアに必要なスコア用（現在のステージで崩さなければならないドット数と前のステージまでに崩したドット数の和）
J……ループ用
S……スティック入力用
T……ステージ数

プログラム解説

1 初期設定1 ■

●初期設定●グラフィック画面をオープンする●スプライトパターン定義●スプライト衝突時の割りこみ先指定●ステージデータ1（行3で読みこみ）

2 初期設定2 ■

●変数初期設定●ステージデータ2（行3で読みこみ）

3 画面作成 ■

●ゲーム画面表示●ステージデータ読みこみ●ステージ作成●スプライト衝突時の割りこみ許可●ステージデータ3（行3で読みこみ）

4 ボール移動 ■

●ボール移動●スティック入力処理●ステージデータ4（行3で読みこみ）

5～6 判定 ■

●ボールの移動先判定（ボールの座標上の色を調べる）●ドットがあったときの処理●カベのときの処理●ミス判定●クリア判定●ステージデータ5（行3で読みこみ）

7 クリア ■■

●クリア判定処理●オールクリア判定

8 表示 ■

●ボール、ラケット表示

9 衝突処理 ■

●ボールとラケットの接触処理

10 リプレイ ■

●スコア表示●リプレイ処理

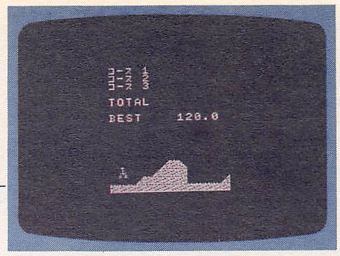
11 オールクリア ■

●オールクリア処理

〈いじわるファンクションコール／その2・10月号のフォロー②〉本誌10月号68ページ掲載の『たこの海岸物語 PART3 迷宮編』のリスト2の行430と行690は、1行に入る文字の長さをこえているため最後の1文字が打ちこめません。訂正リストを載せますので、そちらを見て打ちこんでください。赤字部分が変更箇所です。なお、確認用データは430> 4、690>111となります。 ⇨

RIDICULOUS BIKE

リディキュラス バイク



MSX MSX2 RAM 16K

BY I-tatsuya

遊び方は41ページにあります

```
10 SCREEN1,0,0:WIDTH14:CLEAR1500:COLOR15
,1,1:KEYOFF:DEFINTA-Z:H=7200
20 FORI=0TO23:VPOKE776+I,VAL("&H"+MID$("
DAFFEFBFFDF7DFFF0103070D173F7BFF80C0A0F0
F8BCEEFF",I*2+1,2)):NEXT:VPOKE8205,119
30 FORI=0TO31:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$
("E0E0406040404020300C0B1B3840303004020
27E1AE7E7E70021D1D91E020C0C",I*2+1,2)):NE
XT
40 FORI=0TO2:FORJ=0TO2:READA,A$,B:A$(I)=
A$(I)+STRING$(A,32)+A$+STRING$(B,32):NEX
TJ,I
50 FORI=1TO3:LOCATE,I:PRINT"ｺｰｽ";I:NEXT:
LOCATE,5:PRINT"TOTAL":LOCATE,7:PRINTUSIN
G"BEST    ###.#";H/60:VPOKE8204,177
60 LOCATE,16:PRINTSTRING$(14,97):Y=15:SP
=2:M=1:T=1:Q=0:DEFFNP=VPEEK(6154+Y*32):D
EFFNQ=VPEEK(6154+(Y+1)*32):SOUND7,190:SO
UND13,8:FORI=0TO4000:NEXT
70 PUTSPRITE0,(82,117),10:PUTSPRITE1,(80
,120),13,2:FORI=1TO5:LOCATE6,10:PRINTSTR
$(6-I);:PLAY"V15L8C":FORJ=0TO800:NEXTJ,I
:PRINTCHR$(29)+"0";:PLAY"L405C":FORI=0TO
1000:NEXT:PRINTCHR$(29)+" ":TIME=0
80 ST=STRIG(0):SOUND9,16:SOUND10,16:SOUN
D11,200+(SP=1)*30:ONST+1GOTO100
90 M=M-ST:LOCATE,13:FORI=0TO2:PRINTMID$(
A$(I),M,14);:NEXT:R=((FNQ=99)-(FNP=98))*
4:ON80*T-MGOSUB150
100 S=STICK(0):Y=Y-(FNQ=99ORFNQ=32)+(FNP
=98):SP=2+(S=7ANDSP<3)-(S=3ANDSP>1):PUTS
PRITE1,(80,Y*8+R),13,SP:PUTSPRITE0,(80+S
P*2-2,Y*8-3+R),10:ON-(FNP<>99)GOTO120
110 IFSP<>3THEN140ELSE130
120 IFFNQ=97ANDSP=3ORFNQ=98ANDSP<>1THEN1
40
130 IFTIME/60>120THENQ=1:GOTO140ELSEFORI
=0TO360-SP*180:NEXT:GOTO80
140 PLAY"V15L16O4GCGCGC":FORI=0TO20:FORJ
=1TO3:PUTSPRITE1,(80,Y*8),13,J:NEXTJ,I:I
FQ=1THENLOCATE3,10:PRINT"TIME UP!":GOTO1
70ELSEY=15:SP=2:ST=0:M=(M¥10)*10-(M<10):
GOTO90
150 W(T)=TIME:LOCATE8,T:PRINTUSING"###.#
";W(T)/60:IFT<3THENVPOKE8204,161+T*32:T=
T+1:TIME=0:RETURN
160 PLAY"L16O4CDCDCDCDCDCCC4":W=W(1)+W(2
)+W(3):LOCATE8,5:PRINTUSING"###.#";W/60:
H=H+(H>W)*(H-W)
170 FORI=0TO1:I=-(STICK(0)=1):NEXT:CLS:P
UTSPRITE0,(0,208):GOTO50ELSE170
180 DATA53,baaaaa      bac,12,29,b  b  b
abbbbbbbbbbbb        bac    bac b,11,9,b
aaaaaac       bac   bac bac        bac
    bac      bc bc     baa,18
190 DATA23,baaaac       baaa
ba          baaa     bac,4,6,baa
     ba    ba ba ba                bac b
aaa   baaaaa       bac,1,8,ba       ac
  baaac baaaaaaa       baaac    baaa
           ba   b,16
200 DATA13,baaaac   baaaaaac  baaaaaaa
 baac    baa        baaaaa    baaaaaah,0
,5,baaaa  bac bac  baaac baa       bac b
ac bac   baaaaaaaa  baaa      bac baaah,0
,5,baaaa  bac      baaaaaaaa        ba b
 baaaaac  baaaaaac  b  b  b  baa    aah,1
4
```

変数の意味

スプライト座標

Y……バイク、搭乗者のY座標

その他の変数

A、B、A$……コース作成用
A$(n)……コースパターン
FNP、FNQ……バイク移動判定用（ユーザー定義関数）
H……ベストタイム
I、J……ループ用
M……走行距離
Q……タイムアップ判定用
R……バイク表示用
S……スティック入力用
SP……バイク、搭乗者表示用
ST……トリガー入力用
T……コース数
W…タイム
W(n)……各コースのタイム

プログラム解説

10〜30　初期設定
40　コースパターン作成
50　ゲーム画面表示
60〜70　スタート処理
80〜90　バイク移動
100　バイク、搭乗者表示
110〜140　転倒判定、タイムアップ判定処理
150〜160　完走判定処理
170　リプレイ処理
180〜200　コースデータ（行40で読みこみ）

プログラマからひとこと　もんくをいわないように

採用されてしまった。やっぱりうれしいもんです。このゲームをやっているとすこしムカムカしてくるかもしれませんが、私にもんくをいわないように。1日中やってたら、じょうずになると思います。でもたえられずにパソコンの電源を切ってしまうかも……。

●BY I-tatsuya

プログラム確認用データ

使い方は48ページを見てください

10>132	20> 60	30>232	40>197
50>180	60>201	70> 22	80> 64
90> 71	100>190	110>158	120> 26
130> 68	140>100	150>207	160>102
170>107	180> 94	190>115	200>238

```
430 IFE=21THENS(10)=S(10)+1:A$=USR6("･･･
と おもったが〝")+USR6("　　にせものだ〝った")+USR6(S
$(4,S(10))+" を ひろった"):PLAY"L805CF#G#FO6C
2":GOSUB540:IFS(10)=9THENA$=USR6("ゆけ ! ﾃ
```

```
して")+USR6("いかた〝いおうを たおせ !"):GOSUB1070:GO
SUB540ELSEELSEIFE=22THENA$=USR6("かのし〝ょ た
〝っ!!"):GOTO880
```

エントリーナンバー17

THE WAY（ザ ウェイ）

MSX2専用 VRAM 64K

BY VZ

遊び方は42ページにあります

```
1 CLEAR300,&HCFFF:SCREEN5,2:DEFINTA:J=0
2 OPEN"GRP:"AS#1:COLOR14,0,0:SETPAGE0,1
3 FORA=0TO60:POKE&HD000+A,ASC(MID$("A「か1
 む!6 へy A む1、か!4 へ! Z(むA「かへき!Z)むA」かへき!Z4
むAョかへき!Z5むAッかへき!の",A+1,1))-32:NEXT:CLS
4 X=15:FORA=0TO4:LINE(A*16+8-A*2,130-A*3
0)-(A*16+8+A*2,130+A*16),X,BF:NEXT:Y=X
5 FORC=0TO1:FORA=0TO4:FORB=0TO3:LINE(A*1
6+B*2+C*8,0)-STEP(1,212),ABS(C*6-5+B),B,
AND:NEXTB,A,C
6 SETPAGE,0:DEFUSR=&HD000:FORA=0TO4:COLO
R=(5-A,A,A+3,A):COLOR=(11-A,0,A+3,A+3):N
EXT
7 B=130:C=0:E=255:FORA=0TO49:D=D+.1:LINE
(0,B-C)-(E,B-C-D),AMOD5+7,BF:LINE(0,B+C)
-(E,B+C+D),AMOD5+1,BF:C=C+D:NEXT
8 FORA=0TO3:READA$,B:COLORSPRITE(A)=B:FO
RB=0TO7:VPOKE&H7800+A*16+B,VAL("&H"+MID$
(A$,B*2+1,2)):NEXTB,A
9 COPY(0,0)-(15,212)TO(100,0),1
10 ONINTERVAL=2GOSUB15:INTERVALON
11 X=X+(S=7ANDX>0)-(S=3ANDX<30):Y=Y+K*8+
4:PUTSPRITE0,(X*8,Y-1):B=A(4):FORI=4TO1S
TEP-1:A(I)=A(I-1):NEXT:A(0)=B
12 FORI=0TO4:COPY(I*16,0)-STEP(15,212),1
TO(A(I)*8,0),,TPSET:NEXT
13 S=STICK(J):K=STRIG(J):COLOR=(13,1-K*6
,0,0):IFABS(B-X)<2ORY>200ORY<1THENINTERV
ALOFF:FORA=-1TO0:A=STRIG(J):NEXT:GOTO16
14 COPY(100,0)-(115,212),1TO(A(0)*8,0):A
(0)=RND(1)*31:T=T+1:GOTO11
15 A=USR(0):COLOR=RESTORE:RETURN
16 SOUND6,31:SOUND7,49:SOUND8,16:SOUND12
,50:SOUND13,0:PRESET(80,100):PRINT#1,"SC
ORE..."T:A=-(A=0):COLOR=(14,A*7,0,0)
17 IFSTRIG(J)=0THEN16ELSEFORA=0TO15:COPY
(100,0)-(115,212),1TO(A*16,0):NEXT:FORA=
0TO4:A(A)=0:NEXT:X=15:Y=X:T=0:COLOR=(14,
5,5,5):GOTO10
18 DATA 100804040A36E000,13,000000004060
0000,78,10080407 0D39E000,,08102 0E0B09C07
00,
```

リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムは、一部マシン語を使用しています。とくに、行3のMID$内の文字、記号に注意して打ちこんでください。リストを打ちこみ終わったら、いったんセーブしたのちRUNするようにしてください。

また、行3にある「へ」はひらがなの「へ」です。

変数の意味

スプライト座標

X、Y……自機の座標⇨それぞれ×8、−1して表示

グラフィック座標

A(n)……障害物X座標
E……背景X座標
D……背景Y座標増分

その他の変数

A……スコア点滅用／ループ用
B……スプライトの色データ読みこみ用／ループ用
C……背景色／ループ用
I……ループ用
A$……スプライトパターンデータ読みこみ用
J……スティック番号
K……トリガー入力用
S……スティック入力用
T……スコア

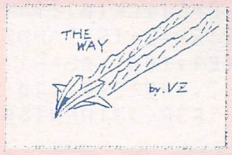
プログラム解説

1〜2　初期設定
3　マシン語書きこみ
4〜5　変数初期設定、障害物作成
6　パレットをかえる
7　背景作成
8　スプライトパターン定義
9　背景転送
10　一定間隔での割りこみ先指定、許可
11　自機移動表示
12　障害物表示
13　スティック、トリガー入力、一定間隔での割りこみ禁止
14　障害物の消去、設定、スコア計算
15　背景のパレットを変えて迫る感じを出す
16　ゲームオーバー処理、スコア表示
17　リプレイ処理
18　スプライトパターンデータ（行Bで読みこみ）

マシン語解説

&HD000〜&HD03C
VRAMからパレットデータを読み出し、ならべかえて、もう一度書きこむ(USR)

プログラマからひとこと



蚊ではありません

はじめまして、ぼくがVZです。うれしかったです。本当にありがとうございました。『THE WAY』の主人公は飛行機です。蚊ではありません。もちろんインベーダーでもありません。一応障害物は地面にくっついているのですが、ちょっとずれています。気にしないでください。

●BY VZ

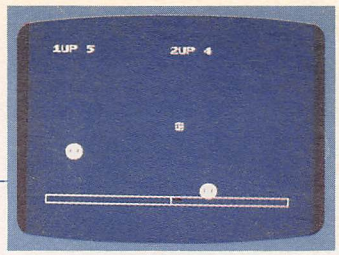
プログラム確認用データ

使い方は48ページを見てください

```
 1>241   2> 38   3>202   4>222
 5>117   6> 73   7>  3   8> 77
 9>101  10>254  11> 96  12>159
13>251  14>199  15> 77  16>123
17>142  18> 52
```

```
690 IF B=4 THEN A$=USR6("りぼ°たこ-D ¥5000")+USR6("  たいりょくつきまっせぇ!")+USR6("[1] くね [2]
 いらん"):GOSUB 960:IF I=2 THEN 850 ELSE IF S(5)<500 THEN A$=USR6("かね かゞ たらへんわ"):GO
TO 320 ELSE PLAY"O5C8G16":A$=USR6("まいと〝っ おおきに"):S(5)=S(5)-500:S(12)=S(12)+1:GOSU
B 1070:GOTO690
```

バレーボール
VOLLEYBALL



RAM 8K MSX MSX2
BY 虫笛トニーわがぴー 遊び方は42ページにあります

```
10 COLOR15,4,4:SCREEN1,2,0:CLS:WIDTH31:D
EFINTA-Z:KEYOFF:DEFFNA=((PEEK(&HFBEB)AND
4)=0):LOCATE7,7:PRINT"PLEASE WAIT･･･"
20 FORI=0TO2:S$="":READA$:FORJ=1TO64STEP
2:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J,2))):NEX
T:SPRITE$(I)=S$:NEXT
30 FORI=264TO935:A=BASE(7)+I:B=VPEEK(A):
VPOKEA,BOR(B¥4AND15)OR(B¥2AND31):NEXT
40 LOCATE0,20:PRINT"┌──────┬──────
──────┐":LOCATE0,21:PRINT"└──────┴──────
──────┘"
50 S1=0:S2=0:OP=1:GOTO280
60 OP=0:LOCATE7,7:PRINT"VOLLEY BALL    "
:FORI=0TO200:NEXT
70 FORI=0TO1:LOCATE9,15:PRINT"PUSH BUTTO
N":LOCATE9,15:PRINTSPC(12):I=-(STRIG(0)+
STRIG(1)*2):NEXT:ST=-(I=3)
80 LOCATE7,7:PRINTSPC(11):PLAY"T255V15O6
S9M1000L16CCCCCCCC"
90 '──── MAIN ────
100 S=STICK(ST):X1=X1-((S=7)*(X1>8)-(S=3
)*(X1<112))*7:IFJ1THENY1=Y1+V1:V1=V1+1:I
FV1>14THENJ1=0
110 S=STICK(2):X2=X2-((S=7)*(X2>138)-(S=
3)*(X2<230))*7:IFJ2THENY2=Y2+V2:V2=V2+1:
IFV2>14THENJ2=0
120 IFSTRIG(ST)ANDJ1=0THENJ1=1:V1=-14
130 IFSTRIG(2)ANDJ2=0THENJ2=1:V2=-14
140 X=X+VX:Y=Y+VY:VY=VY+1
150 IFX>230ORX<8THENVX=-VX
160 PUTSPRITE0,(X1,Y1),15,0:PUTSPRITE1,(
X2,Y2),15,0:PUTSPRITE2,(X,Y),15,1:PUTSPR
ITE3,(X,158),1,2
170 IFY>150THEN270
180 ONSPRITEGOSUB190:SPRITEON:GOTO100
190 IFSTRIG(3)=0ANDSTRIG(4)=0ANDFNA=0THE
N260
200 IF(STRIG(3)ORFNA)ANDX<120THEN230
210 IFSTRIG(4)ANDX>119THEN250
220 GOTO260
230 IFJ1THENVX=12:VY=2:PLAY"B"ELSEVX=((X
<X1)-(X>X1))*6:VY=-15:PLAY"E"
240 GOTO260
250 IFJ2THENVX=-12:VY=2:PLAY"B"ELSEVX=((
X<X2)-(X>X2))*6:VY=-15:PLAY"E"
260 SPRITEOFF:RETURN
270 IFX<120THENS2=S2+1ELSES1=S1+1
280 LOCATE1,1:PRINT"1UP"S1:LOCATE15,1:PR
INT"2UP"S2:IFS1=10THEN300ELSEIFS2=10THEN
310
290 X1=16:Y1=148:X2=222:Y2=148:J1=0:J2=0
:X=16-(X<120)*206:Y=30:VX=0:VY=0:IFOPTHE
N60ELSEPLAY"CCCC":GOTO100
300 A$="1P":GOTO320
310 A$="2P"
320 A=-(S2>9):PUTSPRITE0,(16,150),15:PUT
SPRITE1,(222,150),15:FORI=0TO7:V=-8:Y=15
2:PLAY"CG"
330 Y=Y+V:V=V+1:PUTSPRITEA,(16+A*206,Y),
15:IFV>8THENNEXT:ELSE330
340 LOCATE9,9:PRINTA$" WIN!":PLAY"CEGCEG
CCC":FORI=0TO1:I=-(STRIG(0)ORSTRIG(1)):N
EXT:CLS:GOTO40
350 DATA071F3F7F7FFFF7F7F7FFFF7F7F3F1F07
E0F8FCFEFEFFFEFEFEFFFFFFFEFEFCF8E0
360 DATA000000000070F000D0D000F070000000
00000000A0B000F0F000B0A000000000
370 DATA000000000000030F0F030000000000000
000000000000C0F0F0C000000000000
```

変数の意味

スプライト座標

X1、Y1……プレイヤー1の座標
X2、Y2……プレイヤー2の座標
V1、V2……プレイヤー1、2のY座標増分
X、Y……ボールの座標
VX、VY……ボールの座標増分

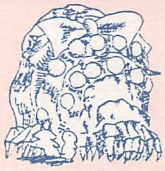
その他の変数

A……太文字処理用／試合終了時の勝者判定フラグ
A$……スプライトパターンデータ読みこみ用／勝者表示用
B……太文字処理用
FNA……Graphキー入力判定用(ユーザー定義関数)
I、J……ループ用
J1……プレイヤー1のジャンプフラグ
J2……プレイヤー2のジャンプフラグ
OP……試合開始判定グラグ
S……スティック入力
S1……プレイヤー1のスコア
S2……プレイヤー2のスコア
ST……スティックフラグ(0=キーボード+ジョイスティック2、1=ジョイスティック1+ジョイスティック2)
S$……スプライトパターン定義用
V……試合終了デモ用カウンタ

プログラム解説

10　初期設定
20　スプライトパターン定義
30　太文字処理
40～60　ゲーム画面表示
70～80　試合開始処理
90　REM文
100　プレイヤー1移動判定処理(スティック入力)
110　プレイヤー2移動判定処理(スティック入力)
120　プレイヤー1ジャンプ判

プログラマからひとこと



計1時間20分

えーと、こんにちは。初投稿のクセに載ってしまいました。えーと、このゲームは構想5分、キャラ作り15分、プログラミング1時間、計1時間20分でできあがりました。そのわりにはいろんなテクが使えておもしろいですよ。

●BY　虫笛トニーわがぴー

ピンポンのMSXファンダム〈いじわるファンクションコール／その3・10月号のフォロー③〉同じく本誌10月号68ページ掲載の『たこの海岸物語　PART3　迷宮編』で、ゲームデータのセーブ、ロードはテープにしかできません。ディスクにゲームデータのセーブ、ロードをしたい場合は、行590に2個ある「CAS:」を削除してください。⇨

定(トリガー入力)
130　プレイヤー2ジャンプ判定(トリガー入力)
140〜150　ボール移動処理
160　プレイヤー1、2、ボール、ボールの影表示
170　ボールが落ちたかの判定
180〜260　プレイヤー1、2がボールを打つときの処理
180　ボールとプレイヤーが接触したかの判定
190　プレイヤーがボールを打とうとしているかの判定
200　プレイヤー1がボールを打つかの判定
210　プレイヤー2がボールを打つかの判定
220　行260へ飛ぶ
230〜240　プレイヤー1がボールを打ったときの処理
250　プレイヤー2がボールを打ったときの処理
260　スプライト衝突時の割りこみ禁止
270〜280　スコア計算、表示、試合終了判定
290　試合中の変数初期設定
300〜340　リプレイ処理
350〜370　スプライトパターンデータ(行20で読みこみ)

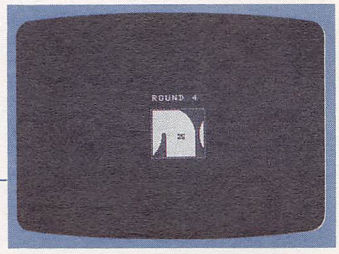
プログラム確認用データ

使い方は48ページを見てください

```
 10> 87    20>144    30> 40    40> 32
 50>201    60> 60    70> 68    80>194
 90>246   100>  7   110> 81   120> 32
130> 38   140>120   150> 96   160>  3
170> 49   180>131   190> 63   200> 75
210> 61   220> 37   230>138   240> 37
250>146   260>107   270> 87   280>134
290>243   300>162   310> 12   320>193
330> 53   340> 20   350> 26   360>103
370>113
```

エントリーナンバー19

MSX・FANサーキット



MSX2専用　VRAM64K

BY K.SAKAI

遊び方は43ページにあります

```
10 '── shoki 1 ──────────────────────
20 COLOR15,4,4:SCREEN0:DEFINTA-Z:WIDTH40
:KEYOFF:RESTORE510:FORN=5TO18:READA$:LOC
ATE9,N:PRINTA$:NEXT:Y=12
30 S=STICK(0):Y=Y+(S=1ANDY=13)-(S=5ANDY=
12):LOCATE17,Y:PRINT"●";:FORN=-1TO1STEP2
:LOCATE17,Y+N:PRINT" ";:NEXT
40 IFSTRIG(0)THEN50ELSE30
50 IFY=12THENCR=6ELSECR=11
60 '── shoki 2 ──────────────────────
70 COLOR,2,12:SCREEN5,0,0:DIMT(15):OPEN"
GRP:"AS#1:RD=0:RESTORE70:FORN=1TO4:READA
$:SPRITE$(N)=A$:NEXT:DATA･■け<･ぬ■･,らbれOOれ
bら,･■ぬ･くけ■･,まF°rr°Fま
80 '── write ──────────────────────
90 RD=RD+1:T(RD)=0:K=0:K1=0:K2=0:TI=0:IF
RD=CRTHEN240
100 SETPAGE,1:CLS:READA$:F=0:FORN=40TO20
0STEP40:FORM=40TO160STEP40:F=F+1:A=VAL(M
ID$(A$,F,1)):ONAGOSUB320,330,340,350,360
,370,380:NEXT:NEXT:PAINT(50,90),15,1
110 LINE(40,100)-(80,120),2,BF:LINE(42,1
20)-(78,135),8,BF
120 SETPAGE,0:CLS:LINE(0,0)-(255,212),12
,BF:LINE(93,73)-(157,137),3,B:X=35:Y=60:
K=1:TIME=0:PSET(95,55):PRINT#1,"ROUND";R
D
130 '── main ──────────────────────
140 COPY(X,Y)-(X+60,Y+60),1TO(95,75),0
150 PUTSPRITE0,(125,105),4,K
160 S=STICK(0):IFS<>0THEN:K2=K:K=(S+1)/2
:IFS<>0THENK1=K2
170 Y1=(K=1)*TI-(K=3)*TI:X1=(K=4)*TI-(K=
2)*TI:X=X+X1:Y=Y+Y1
180 Y1=(K1=1)*TI-(K1=3)*TI:X1=(K1=4)*TI-
(K1=2)*TI:X=X+X1:Y=Y+Y1
190 C=POINT(129,109):IFC=2THENPSET(91,45
):PRINT#1,"GAME OVER":PLAY"T165V1505L8CD
EFEDEF":GOTO230
200 IFSTRIG(0)THENTI=TI-(TI<8)
210 IFC=8THENPRESET(105,65):PRINT#1,"CLE
AR":T(RD)=TIME:PLAY"T165V1505L8FGABAGF."
:FORN=-1TO0:N=PLAY(0):NEXT:GOTO90
220 GOTO 140
230 FORN=0TO1:N=-STRIG(0)+PLAY(0):NEXT:R
UN
240 '── end ──────────────────────
250 CLS:SCREEN0:COLOR15,4,4:N=1
260 GOSUB300:T(CR)=T(CR)+T*60:LOCATE12,N
+4:PRINTUSING"##コース ##:##'##";N;H;M;S:N=
N+1:IFN=CRTHEN270ELSE260
270 LOCATE10,3:PRINT"CONGRATULATIONS!!":
N=CR:GOSUB300:LOCATE11,4+CR:PRINT"──────
──────";:LOCATE13,5+CR:PRINTUSING"TI
ME ##:##'##";H;M;S
280 PLAY "V1506T240L4CR8C8F2GA2GFGG1GRCR
8C8G2AA+AGFAA1ARAR8A+8O7C2O6A+ARARAA+AGF
G2O7CR8O6L8A+AA+O7CO6A+AR8CR8F2O4F"
290 IFSTRIG(0)THENRUNELSE290
300 T=INT(T(N)/60):H=INT(T/3600):M=INT(T
/60):M=MMOD60:S=TMOD60:RETURN
310 '── write ──────────────────────
320 FORO=N+2TON+38STEP36:LINE(O,M)-(O,M+
40),1:NEXT:RETURN
330 FORO=M+2TOM+38STEP36:LINE(N,O)-(N+40
,O),1:NEXT:RETURN
340 FORO=2TO38STEP36:CIRCLE(N+40,M+40),O
,1,1.5,3.2:NEXT:RETURN
350 FORO=2TO38STEP36:CIRCLE(N,M+40),O,1,
0,1.6:NEXT:RETURN
360 FORO=2TO38STEP36:CIRCLE(N+40,M),O,1,
3.1,4.8:NEXT:RETURN
370 FORO=2TO38STEP36:CIRCLE(N,M),O,1,4.7'
,0:NEXT:RETURN
380 RETURN
390 '── round data ──────────────────
400 DATA 31152772277227724116
410 DATA 31152352462231624116
```


〈いじわるファンクションコール／その4・10月号のフォロー④〉本誌10月号74ページ「MSXの音楽とサウンド」のなかに掲載した「ボツ」のリストに一部誤りがありました。行30にあるマシン語用データに打ちこみ間違いがあると、Syntax errorが表示されてしまいます。行40の「"DATA ERROR"〜」のまえに、「PRINT」を挿入してください。

```
420 DATA 31154536364523524646
430 DATA 31572367241523524646
440 DATA 31152316241523164677
450 DATA 31154152316245367467
460 DATA 31152352222222224646
470 DATA 31574545745231624116
480 DATA 31154536364545367467
490 DATA 31154152352224624116
```

```
500 '── title data ──────────────────────
510 DATA"┌──────────────────────┐"
520 DATA"│     MSXFAN サーキット     │"
530 DATA"└──────────────────────┘",,,,
540 DATA"          ● 5 コース"
550 DATA"            10コース",,
560 DATA"          SELECT !",
570 DATA"  (C) BY K.SAKAI 1988"
```

リストを打ちこむときの重要注意

行70にある「■」は、カーソルキャラクタなので、このままでは打ちこめません。KEY1, CHR$(255)と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで打ちこめるようになります。

また、行260、行520、行540、行550にある「ー」は、かなモードの長音記号です。JIS配列では、かなモードで「¥」キー、50音配列では、かなモードでSHIFT+「:」キーで打ちこめます。

変数の意味

グラフィック座標

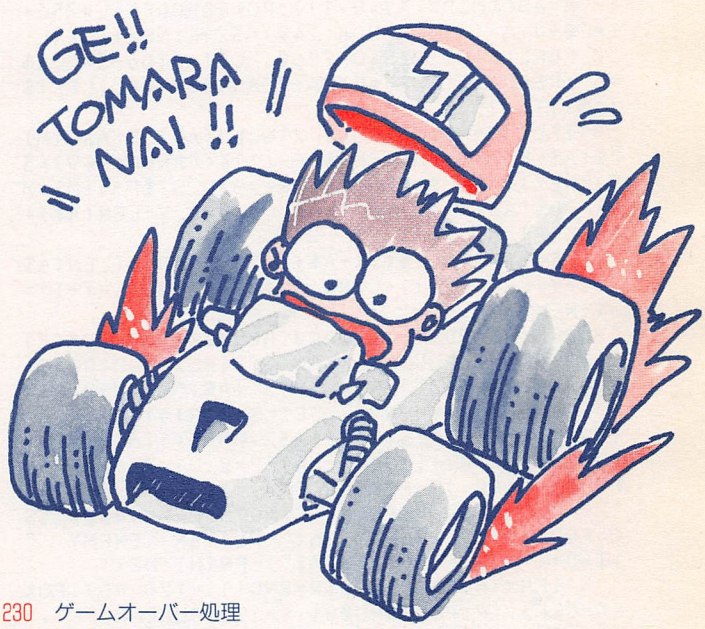
X、Y……車のコース上の座標
X1、Y1……車のコース上の座標増分

その他の変数

A、O……コース表示用
A$……データ読みこみ用
C……車の進行方向上のドットの色
CR……周回すべき数－1
H……ラップタイム表示用
K、K1、K2……車の移動方向制御用
N……汎用(ループ用、タイトル表示など)
M……汎用(コース作成、ラップタイム表示用)
RD……周回数
S……スティック入力／ラップタイム表示用
T……ラップタイム
T1……車のスピード
T(n)……各コースのラップタイム

プログラム解説

10 REM文
20 初期設定1、タイトル表示
30 周回数選択
40 ゲームスタート判定(トリガー入力)
50 変数初期設定2
60 REM文
70 初期設定2、スプライトパターン定義
80 REM文
90 変数初期設定2、ゲームクリア判定
100～120 コース作成、ゲーム画面表示
130 REM文
140 コース表示
150 車表示
160～180 車移動処理(スティック入力)
190 衝突判定
200 加速処理(トリガー入力)
210～220 コースクリア判定



230 ゲームオーバー処理
240 REM文
250～290 ゲームクリア処理
300 ラップタイム計算処理
310 REM文
320～380 コース作成サブルーチン
390 REM文
400～490 コースデータ(行100で読みこみ)
500 REM文
510～570 タイトル画面表示用データ(行20で読みこみ)

プログラマからひとこと

たいしたものです

どーも、はじめまして。ではありません。2度目のK.SAKAIです。9月号に、コンテストの勢いもあって投稿数はいつもの倍近くにふくらみ、ファンダム班はいそがしい。と書いてあったので、これはもうだめだ。せめて、テレカがもらえればいいや。と思っていたら採用されたのでとてもうれしいです。このゲームは、なかなかスピード感があっておもしろいと思いますよ。全コースをフルスピードでクリアしたら、たいしたものです。

●BY K.SAKAI

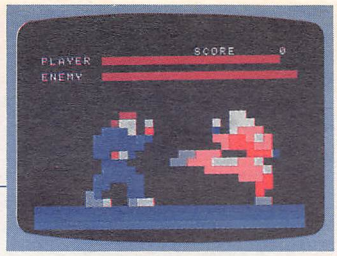
プログラム確認用データ

使い方は48ページを見てください

```
 10> 91   20>169   30> 46   40> 15
 50>170   60> 92   70>  0   80> 61
 90> 60  100>233  110>198  120> 71
130>166  140>225  150>231  160>129
170> 87  180> 61  190> 63  200>125
210>144  220> 47  230>185  240>223
250>201  260>255  270>104  280>156
290>209  300>231  310> 31  320> 25
330> 60  340>248  350>114  360>147
370> 65  380>198  390>243  400>115
410> 46  420>156  430>157  440>127
450>127  460> 46  470>133  480>197
490> 36  500>209  510> 11  520>187
530>113  540>223  550>213  560> 99
570>119
```

エントリーナンバー20

非道の拳



MSX MSX2 RAM32K

BY 尾花健一

遊び方は43ページにあります

```
10 CLEAR2000,&HCD00:DEFINTA-Z:COLOR15,1,
1:SCREEN1:WIDTH32:KEYOFF:LOCATE2,21:PRIN
T"WAIT A MOMENT.":FORI=2TO15:VPOKE8202+I
,I*17:NEXT:DIMC$(10)
20 DEFUSR=&HD000:RESTORE:FORI=0TO123:REA
DA$:POKE&HD000+I,VAL("&H"+A$):NEXT
30 FORL=0TO1:RESTORE340:FORI=0TO23:READA
$:A$=" "+A$+" ":FORJ=1TO10:IFLTHEND=11-J
ELSED=J
40 A=ASC(MID$(A$,D,1)):POKE&HCDFF+L*256+
I*10+J,A-(114<AANDA<149)*32*L:NEXTJ,I,L
50 FORL=0TO1:RESTORE360:FORI=0TO6-3*L:S$
="":READA,B:FORJ=0TOA:READA$:V=VAL(LEFT$
(A$,1))+1
60 IFLTHENM$="":FORK=2TOLEN(A$):F=ASC(MI
D$(A$,K)):M$=M$+CHR$(F-(114<FANDF<149)*3
2):NEXT:A$=M$:M$="":FORK=BTO2STEP-1:M$=M
$+MID$(A$,K,1):NEXT:A$=M$:V=B-V-LEN(A$)+
1ELSEA$=MID$(A$,2)
70 S$=S$+SPACE$(V)+A$+" "+STRING$(LEN(A$
)+V+1,CHR$(29))+CHR$(31):NEXT:C$(L*7+I)=
S$:NEXTI,L
80 CLS:RD=RD+1:IFRD>20THEN300ELSELOCATE1
2,12:PRINT"ROUND"RD:A$="T240L203G04D03B-
.L4AGB-AGF+AD2":PLAY"V15"+A$,"R14V12XA$;
90 IFPLAY(0)THEN90ELSECLS:FORI=1TO3:LOCA
TE0,I+19:PRINTSTRING$(32,CHR$(176+(I=2)*
80+(I>2)*70));:NEXT:X=1:P=0:W1=23:W2=23:
POKE&HCFF0,19:POKE&HCFF2,0
100 LOCATE19,0:PRINTUSING"SCORE #####";S
C:FORI=0TO1:PRINTMID$(" PLAYER ENEMY "
,I*8+1,8)STRING$(23,"ぁ"):PRINT:NEXT
110 IFHXTHEN170ELSETR=RND(1)*(26-RD):POK
E&HCFF3,TR:POKE&HD001,P*120:POKE&HCFF1,X
:U=USR(0):TX=PEEK(&HCFF0):LOCATEX,8
120 K=STICK(0)ORSTICK(1):X=X+(K=7ANDX>1)
-(K=3ANDTX-X>9):P=-(P=0ANDK>0):A=(K=(5-H
)):H=-(H-(AANDH<3))*A
130 S1=STRIG(0)ORSTRIG(1):S3=STRIG(3)OR(
0=(PEEK(&HFBEB)AND4)):IFS3XORS1THENIFS=0
THENS=-S1-S3*4ELSE180ELSES=S+(S>0):GOTO1
80
140 IFS1ANDH=3THENPRINTC$(5):HX=X:GOTO17
0
150 LOCATEX,8-S3*5:PRINTC$(-2*S3):A=12-S
3:GOSUB200
160 GOTO180
170 SOUND8,15:SOUND6,255:FORJ=0TO60:SOUN
D7,3:NEXT:TR=0:LOCATEHX+11,11:PRINTC$(6)
:HX=HX+1:IFHX>TX-10THENGOSUB220
180 TP=(TR=3ORTR=4):TK=(TR=5):IFTPORTKTH
ENSX=TX-3+TK*3:LOCATESX,8-TK*5:PRINTC$(-
TP*7-TK*9):A=12-TK:GOSUB210
190 GOTO110
200 SX=X+7
210 SOUND8,15:SOUND1,1:SOUND7,240:SOUND6
,97:SOUND8,0:LOCATESX,A:PRINTC$(4):IFTX-
X>9-S3-TKTHENRETURN
220 SOUND8,16:SOUND13,0:SOUND7,3:SOUND6,
121:SOUND12,10
230 IFTPORTKTHENLOCATEX-1,8:PRINTC$(3):X
=X+(X>1):W1=W1+TP*2+TK*4:IFW1<0THENW1=0
240 IFS1ORS3ORHXTHENLOCATETX+2,8:PRINTC$
(10):POKE&HCFF0,TX-(TX<21):W2=W2+S1+S3*2
+(HX>0)*7:HX=0:IFW2<0THENW2=0
250 LOCATEW1+8,1:PRINTSPC(23-W1):LOCATEW
2+8,3:PRINTSPC(23-W2):IFW1<1THEN280ELSEI
FW2>0THENFORI=10TO14:LOCATEX+10,I:PRINT"
":NEXTI:RETURN
260 LOCATETX,8:PRINTC$(8):FORI=0TOW1*3:B
EEP:SC=SC+10:LOCATE19,0:PRINTUSING"SCORE
 #####";SC:NEXT:B$="T150L803B-AGB-AGF+AG
DGAB-O4CDEFEDFEDC+EDR8C+R8D":PLAY"V15"+B
$,"R14V12XB$;
270 IFPLAY(0)THEN270ELSEFORI=0TO4000:NEX
T:RETURN80
280 BEEP:LOCATEX,8:PRINTC$(1):A$="T100L8
O4DO3GF+GO4CO3GF+GL4B-O4GO3AO4F+G1":PLAY
"V15"+A$,"R14V12XA$;
290 IFPLAY(0)THEN290ELSELOCATE10,10:PRIN
T" GAME OVER ":GOTO310
300 CLS:LOCATE9,8:PRINT"CONGRATULATION":
LOCATE6,10:PRINT"YOU ARE THE CHAMPION":L
OCATE 15,13:PRINT"SCORE ";SC:PLAY"V15"+B
$,"R14V12XB$;
310 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENSC=0:RD=0:GO
TO80ELSE310
320 DATA 21,0,CE,16,19,3A,F1,CF,5F,3E,C,
F5,1,A,0,E5,D5,CD,5C,0,D1,1,20,0,62,6B,9
,54,5D,E1,1,A,0,9,F1,3D,C2,B,D0,7C,FE,CF
,CA,42,D0,24,16,19,3A,F0,CF,5F,2E,0,3A,F
2,CF,B7,CA,9,D0,2E,78,C3,9,D0
330 DATA 3A,F3,CF,FE,3,D0,47,3A,F1,CF,4F
,3A,F0,CF,91,FE,9,30,4,6,0,18,7,81,FE,15
,38,2,6,1,AF,B8,38,4,6,1,18,2,6,FF,3A,F0
,CF,80,32,F0,CF,3A,F2,CF,4F,3E,1,91,32,F
2,CF,C9
340 DATA"  ぁぁ  "," ぁアィ ィ"," いぃzア ぇ"
," ぃzzssぃz"," zzssz "," zzぇィs  "," sss
  "," ぃzzz  "," ぃzzszz "," zz  sz ","タ
z  sz ","タタハ  タハハ"
350 DATA"  ぁぁ  "," ぁアィ ァ"," zzzア ぇ"
," zぃzsszz"," zzssz "," zぇアs  "," sss
  "," zzz  "," zzzss "," zzzss ","
 zzss  "," ハハハタタ "
360 DATA5,12,2ぁささ,1ぁぁアィ  ,1ぃぃアァ  ,0ぃzzz
z  ,0szzzzzzzぇィィ,1sssszsアぁアィ
370 DATA5,9,0アぁササ サアァサ,0ササぁササササ,1ササィサzzサ
,0zzササィササ,0sサィササs サ,0サssサzササ サ
380 DATA6,15,0ィえsss  zzzタタ,2ぃぃzzぃぃぃzzzタ
タ,1ぃぃzzzzzzz  ,1sszzz  ,1sss  ,2ss
  ,"1タタタ  "
390 DATA5,8,0さぁぁ  ,0アアぁぁ ィ,0アぁぁぁ ぇ ァ,1ぃz
zszぇア,1szzzzs,1sszzss
400 DATA2,7,5 ,5 ,"5 "
410 DATA6,10,2ぁささ,1ぁぁアィ  ,1ぃぃアァ  ィ,0ぃ
zzzzszぇィ,0sszzzzzzぁア,1ssssssぁア,2sss  ィ
420 DATA2,6,1アィア,0アィハィア,1アィア
```


当選者発表

●9月号FFBプレゼント当選者①／『R-TYPEのテレカ』＝〈大阪府〉渡辺ちぎり〈兵庫県〉村上鉄兵〈大分県〉内尾雅裕／『アレスタのポスター＋ステッカーセット』＝〈埼玉県〉高橋雅人〈東京都〉滝上順一〈神奈川県〉鳴原隆行〈京都府〉永井慎子〈大阪府〉古閑啓子・多田真一〈兵庫県〉橋本浩尚・山澤隆行〈岡山県〉河野広司〈鹿児島県〉丸山竜児／『イースIIの店頭用ポスター』＝〈埼玉県〉大沢光〈千葉県〉千田幸子〈東京都〉佐々大輔⇨

リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムは一部マシン語を使用しています。行320〜330のマシン語用データに注意して打ちこみ、打ちこみ終わったら、いったんセーブしたのちRUNするようにしてください。

なお、このプログラムは、RUNしてから、ゲームがはじまるまでに20秒ほどかかります。

変数の意味

テキスト座標

TX……敵の座標
X……自分の座標
SX……組み合わせキャラクタ座標用

その他の変数

A$、A、B$……汎用
B、F、M$、S$、V……キャラクタ定義用
C$(n)……組み合わせキャラ
L、I、J……ループ用
K……スティック入力用／ループ用
S1、S3……トリガー入力用
P……自分の組み合わせキャラクタ用フラグ
RD……ラウンド
S……連打制限用
SC……スコア
TP、JK……敵の行動パターン
TR……敵の行動パターン
U……USR関数呼び出し用
W1……自分の体力
W2……敵の体力

プログラム解説

10　初期設定
20　USR関数定義、マシン語書きこみ
30〜70 キャラクタパターン定義
80〜100　ラウンドスタート
110　マシン語ルーチン実行
120　自分の座標計算
130〜140　攻撃判定(トリガー入力)
150〜200　パンチ、キックなどのパターン表示
210　効果音
220〜240　ダメージ処理
250〜260　ラウンドクリア処理
270〜290　ゲームオーバー処理
300　オールクリア処理
310　リプレイ処理
320〜330　マシン語データ(行20で読みこみ)
340〜420　組み合わせデータ(行30〜50で読みこみ)

マシン語解説

&HD000〜&HD026
組み合わせキャラの表示
&HD027〜&HD041
表示したのが敵か自分かによって表示開始位置を計算
&HD042〜&HD047
敵の行動判定
&HD048〜&HD069
敵の移動判定
&HD06A〜&HD070
敵の前後移動
&HD071〜&HD07B
敵のパターンフラグ反転

※参考＝『マイコンBASICマガジン』3月号(電波新聞社)掲載の『世界最恐の女』

変数と論理式の「連係プレイ」で謎の必殺技

```
120 K=STICK(0)ORSTICK(1):X=X+(K=7ANDX>1)
-(K=3ANDTX-X>9):P=-(P=0ANDK>0):A=(K=(5-H
)):H=-(H-(AANDH<3))*A
```

このゲームには「非道拳」というウルトラゴールデンスーパーデラックスな技が隠されている。この技を使うと、敵に触れずにたった3回で倒してしまうことができるため、作者はそのやり方を誌上に出すことを禁じているが、それではこのすばらしい技が日の目を見ないおそれがある。そこで、非道拳のヒントをプログラムの解説の形で紹介しておきたい。

A＝(K＝(5－H))

という式は、詳しい説明は省略するが、「K＝(5－H)」(これが論理式)が成り立てばAは－1になり、成り立たなければAが0になる仕組みだ。変数の意味にも出ていないHは、じつは非道拳の判定用変数で、

H＝－(H－(AAND～

は、Aが－1のとき、Hをプラス1する働きがある。このへんの行はすばやく繰り返し実行されているので、Hが1になったら、すぐにKを4にすればAが－1になりHが2になる。そしてすぐにKを3にするとAが－1になりHが3になる。そして、その瞬間にスペースキー(またはAボタン)を押せば、行140のところでまぼろしの非道拳が出てくるのだ。ただし、とちゅうで一度でもAを0にしてしまうとHは0にもどる。

Kはスティック入力だから、よく考えれば非道拳の出し方が見えてくる。さあ考えよう！

プログラマからひとこと　宿題はあとまわしにした

8月29日。宿題がたまっていて、たいへんなときに速達が届いた。ん？「徳間書店インターメディア」。やったー!!　とあんまりうれしかったので宿題はあとまわしにした。ちなみに、ぼくはこのゲームを2日で作りあげたのち、『ストリートファイター』をやると楽々タイまでいってしまった。以前は元さんで死んでいた。

●BY　尾花健一

プログラム確認用データ

使い方は48ページを見てください

10> 62	20>236	30>240	40>234
50>192	60>246	70>131	80> 29
90>255	100>222	110>157	120>117
130>149	140> 76	150>195	160>237
170> 77	180>238	190> 3	200>137
210> 25	220>158	230> 61	240> 45
250>123	260>217	270>230	280>196
290>248	300> 28	310>206	320>184
330>147	340>125	350>123	360>227
370>120	380>215	390>236	400>133
410> 97	420> 44		

当選者発表

●9月号FFBプレゼント当選者②／「イースIIの店頭用ポスター」＝〈神奈川県〉小杉幸彦〈新潟県〉内藤昌幸〈大阪府〉家治新吾・岩崎晃久〈愛媛県〉閑智大〈長崎県〉横尾さとし〈大分県〉吉野亮／「ウルフチームのステッカー」＝〈岩手県〉熊谷信之〈埼玉県〉寺澤真一〈千葉県〉小堀弘美〈神奈川県〉小島英雅〈静岡県〉木村暢宏〈愛知県〉安井寛展〈大阪府〉森井一仁〈岡山県〉佐藤嘉康〈広島県〉佐藤幹三〈長崎県〉百田訓彦⇨

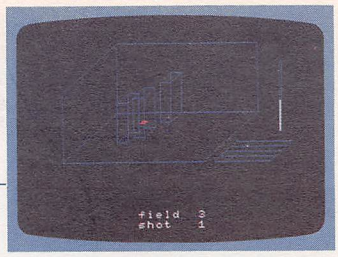
エントリーナンバー21

ストラクチャ

MSX2専用　VRAM64K

BY Tai

遊び方は44ページにあります




```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5,0,0:FORI=0TO1:SET
PAGEI,I:CLS:NEXT:DIMP(3),Q(3),R(3),S(3),
T(3),Z(3):OPEN"GRP:"AS#1:SETPAGE0,0:J=0
20 FORI=8TO11:COLOR=(IMOD4+1,0,0,0):COLO
R=(I,2,2,6):NEXT:COLOR=(15,7,7,7):COLOR=
(13,1,1,7):COLOR=(5,7,1,1):COLOR=(6,1,1,
7)
30 LINE(3,3)-(252,209),8,B:LINE(7,7)-(24
8,205),8,B:PSET(92,32),15:PRINT#1,"Struc
ture":PSET(76,128),15:PRINT#1,"hit space
 key":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:LINE(76
,128)-(179,136),0,BF:SETPAGE1,1:DEFUSR=&
H69:US=USR(0)
40 SPRITE$(0)=CHR$(128):SPRITE$(1)="゛>Dヮ"
50 W=0:K=0
60 FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,217):NEXTI
70 GOSUB460:W=W+1:K1=0:LINE(80,10)-(210,
80),8,B:LINE(80,10)-(30,60),8:LINE(80,80
)-(30,130),8:LINE(210,80)-(160,130),8:LI
NE(30,60)-(30,130),8:LINE(30,130)-(160,1
30),8
80 FORI=0TO4:LINE(190-I*5,110+I*5)-(242-
I*5,110+I*5),8:LINE(190+I*13,110)-(170+I
*13,130),8:NEXT
90 LINE(230,29)-(232,100),8,B
100 PSET(100,180),15:PRINT#1,"field ";W:
PSET(100,190),15:PRINT#1,"shot  ";K1
110 FORI=1TO3:READP(I),Q(I),R(I),S(I),T(
I):Z(I)=T(I):NEXT
120 FORI=1TO3:C=I:P1=80+P(I)-Q(I):P2=80+
P(I)-S(I):R1=80+R(I)-Q(I):R2=80+R(I)-S(I
):Q=80+Q(I):S=80+S(I):LINE(P1,Q)-(R1,Q),
C:LINE(P2,S)-(R2,S),C:LINE(P1,Q)-(P2,S),
C:LINE(R1,Q)-(R2,S),C:PAINT((P1+R2)/2,(Q
+S)/2),C,C:NEXT
130 FORI=1TO3:P1=80+P(I)-Q(I):P2=80+P(I)
-S(I):R1=80+R(I)-Q(I):R2=80+R(I)-S(I):Q=
80+Q(I):S=80+S(I):T=T(I):LINE(P2,S-T)-(P
1,Q-T),8,,OR:LINE(R2,S-T)-(R1,Q-T),8,,OR
:LINE(P1,Q)-(R1,Q-T),8,B,OR:LINE(P2,S)-(
R2,S-T),8,B,OR
140 LINE(P2,S)-(P1,Q),8,,OR:LINE(R2,S)-(
R1,Q),8,,OR:NEXT:READHX,HY,HZ:GOSUB430
150 X=130:Y=50:Z=0:PUTSPRITE0,(160,129),
15,0:PUTSPRITE1,(160,129),14,0
160 PUTSPRITE3,(77+HX-HY,78+HY-HZ),5,1:P
UTSPRITE4,(77+HX-HY,78+HY),6,1
170 XM=0:YM=0
180 XN=206+XM-YM:YN=119+YM:PUTSPRITE1,(X
N,YN),15,0
190 S=STICK(0):XM=XM+(S=7)-(S=3):YM=YM+(
S=1)-(S=5)
200 IFABS(XM)>26THENXM=XM-(S=7)+(S=3)
210 IFABS(YM)>10THENYM=YM-(S=1)+(S=5)
220 IFSTRIG(0)=0THEN 180
230 FORI=0TO1:I=1+STRIG(0):NEXT
240 L=1:L1=1
250 PSET(231,100-L),15+15*(L1<0):IFSTRIG
(0)=-1THEN270ELSEL=L+L1:IFL=1ORL=70THENL
1=-L1
260 GOTO 250
270 X1=XM/8:Y1=YM/8:Z1=L/10:K1=K1+1:PLAY
"S0M5000L406G"
280 XR=X+80-Y:YR=80+Y-Z
290 PUTSPRITE0,(XR,YR-1),15,0:PUTSPRITE2
,(XR,YR+Z-1),14,0
300 IFX+X1<0THENX1=-X1
310 IFY+Y1<0THENY1=-Y1
320 U=(POINT(XR+X1,YR+Z)AND7):IF U>0 THE
NIFZ<Z(U)THENX1=-X1
330 U=(POINT(XR-Y1,YR+Z+Y1)AND7):IF U>0
THENIFZ<Z(U)THENY1=-Y1:GOTO350
340 V=(POINT(XR,YR+Z)AND7):IF V>0 THENIF
Z+Z1<Z(V)THENZ=Z(V):GOTO 380
350 X=X+X1:Y=Y+Y1:Z=Z+Z1:Z1=Z1-.3:IFZ<0T
HENZ=0:GOTO 380
360 IFX>130ORY>50THENX=130:Y=50:Z=0:GOTO
 380
370 GOTO 280
380 XR=X+80-Y:YR=80+Y-Z
390 PUTSPRITE0,(XR,YR-1),15,0:PUTSPRITE2
,(XR,YR+Z-1),14,0
400 LINE(231,30)-(231,99),0:PSET(100,190
),15:PRINT#1,"shot  ";K1:IF(ABS(HX-X)<4)
*(ABS(HY-Y)<3)*(HZ=Z)THEN 410ELSE 170
410 PLAY"S0M5000O6L16FL4G":GOSUB430:GOSU
B450:CLS:K=K+K1:SETPAGE0,0:PSET(96,60),1
5:PRINT#1,"-result-":PSET(88,68+W*10),15
:PRINT#1,"field";W;" -";K1:PSET(104,190)
,15:PRINT#1,"total";K:GOSUB430:FORI=0TO7
99:NEXT:IFW<9THENSETPAGE1,1:GOTO 60
420 GOSUB440:PSET(96,168),15:PRINT#1,"al
l clear!":GOSUB430:FORI=0TO1:I=-STRIG(0)
:NEXT:RUN
430 IFPLAY(0)=0THENRETURNELSE430
440 PLAY "V15L16O7CO6BL8O7CO6ABGAL16GFL8
GEFL16EDL8ECDL16CO5BL4O6C":RETURN
450 PLAY"O6L16S10M1ECR16L16CL8DO5BO6L4CV
15R16L16O8C","O6L16V15ECR16L16CL8DO5BO6L
4CR16L16O8C","O6L16V15CO5AR16L16AO7L8BGO
6L4AR16L16O8C":RETURN
460 PLAY"V15T127L64O4FR64FR64FR64L4FL16R
16GABGABAFL4GR8L64AR64AR64AR64L2B","V15T
127L64O4DR64DR64DR64L4DL16R16EFGEFGFDL4E
R8L64FR64FR64FR64L2E":PLAY"R4S0M5000O6L1
6FL4G":RETURN
470 DATA0,0,20,20,30,0,20,10,30,10,20,0,
30,10,10,40,40,0,0,0,0,0,0,0,20,10,40,30,4
0,40,15,60,30,25,30,20,40
```

62

当選者発表

●9月号ＦＦＢプレゼント当選者③／『コナミキャラクターシリーズジグソーパズル』＝〈宮城県〉玉田昌敬〈岐阜県〉藤田隆之〈大阪府〉秋岡雄二〈香川県〉井上雅弘／『ＬＰ版コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクション』＝〈北海道〉三浦宏和〈茨城県〉佐瀬敬貴〈群馬県〉森山正洋〈神奈川県〉丸岡貴久〈新潟県〉瀬下拓也／『オリジナル・サウンド・オブ・沙羅曼蛇〈ＭＳＸ版〉』＝〈神奈川県〉関口智裕〈長野県〉矢島俊典〈熊本県〉吉永雅弘⇨

```
480 DATA50,0,60,10,40,40,15,50,25,40,30,
20,40,30,40,35,10,0,50,10,60,20,60,40,20
,60,40,100,40,40,50,50,60,30,30,0
490 DATA0,10,130,15,80,0,20,130,25,80,0,
30,130,35,80,10,3,0,0,0,0,0,0,50,20,130,
25,100,0,35,90,40,100,110,10,0
```

```
500 DATA10,30,20,40,90,20,35,40,50,90,40
,20,60,40,90,30,32,0,30,30,40,50,60,40,2
0,60,40,80,60,25,90,50,100,50,45,0
510 DATA40,30,50,40,20,20,40,30,50,65,30
,40,50,50,108,40,45,108
```

変数の意味

スプライト座標

X、Y、Z……球の仮想立体座標
X1、Y1、Z1……球の仮想立体座標増分
XR、YR……球の表示座標
XM、YM……照準の仮想座標
XN、YN……照準の表示座標
HX、HY、HZ……カップの仮想立体座標

グラフィック座標

L……ゲージの高さ
L1……ゲージの高さの増分
P、Q、R、S、T、P1、P2、R1、R2……フィールド表示用（線の座標）

その他の変数

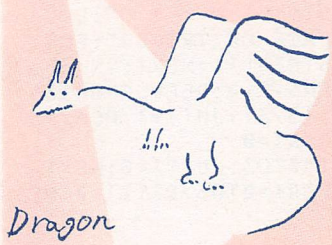
C……色指定（フィールド内は、すべて青になっているが、ボールの移動判定のため4つのカラーコードで塗りわけられている）
I、J……ループ用
K……トータルショット数
K1……フィールドごとのショット数
P(n)、Q(n)、R(n)、S(n)、T(n)……コース作成用データ読みこみ用
U、V……球の位置判定用
US……USR関数呼び出し用（スプライトパターン初期化）
W……フィールド数
Z(n)……立方体の高さ

プログラム解説

10～20　初期設定
30　タイトル画面作成
40　スプライトパターン定義
50　フィールド数、トータルショット数初期設定
60　スプライトパターン初期化
70～100　ゲーム画面表示
110～160　フィールド内表示
170～230　球の方向決定
240～270　球の強さ決定
280～400　球移動判定処理、球表示
410　フィールドクリア処理
420　オールクリア処理
430～460　効果音サブルーチン
470～510　フィールドデータ（行110で読みこみ）

プログラマからひとこと

友人に書いてもらいます



えーと毎回採用していただいてどーもすいません。私は書くことがないので、友人に書いてもらいます。⇨ついに鉛筆をとってしまった友人です。このあいだ、テレビでA．猪木ＶＳ藤波を見てもうほんとうに感動してしまいました。ふと、ＭＳＸ２のソフトを見てみると、私の大好きなプロレスのゲームがないことに気がついた。ＭＳＸ２専用プロレスゲームをどこかに開発してもらいたいですね！

●BY Tai

プログラム確認用データ

使い方は48ページを見てください

```
 10>174   20> 39   30>116   40>197
 50> 72   60> 11   70> 63   80>223
 90>115  100> 69  110>106  120> 58
130>191  140>139  150>214  160>162
170>165  180> 76  190>200  200>239
210>142  220>129  230>165  240> 85
250> 53  260>159  270>240  280>139
290>187  300>125  310>151  320> 94
330>236  340> 48  350>  6  360> 85
370>152  380>139  390>187  400>136
410>  6  420> 73  430>232  440>123
450> 90  460>117  470>132  480>151
490> 33  500> 95  510>234
```

★ プログラムコンテストの王国 ファンダム通信スペシャル ★

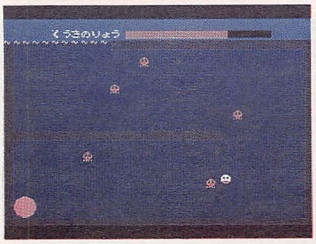
ファンダム選考会に残っていながら、残念無念の不採用になってしまった、旧採用候補者のアナタに送る応援歌、それがこの『ファンダム通信スペシャル』です。

10月号、11月号のファンダム選考会は、プログラムコンテスト期間中ということもあり、プログラムの量、質とも充実し、力作、秀作が多くたいへん難航しました。通常のファンダムなら、もんくなしに採用されるべきレベルの作品が、残念ながら不採用になってしまうといったこともありました。

今回も、この10、11月号の選考会に残りながら、不採用になってしまった作品のなかからファンダム関係者の印象に残った2本の作品を作品の画面写真、不採用になった理由とともに紹介します。

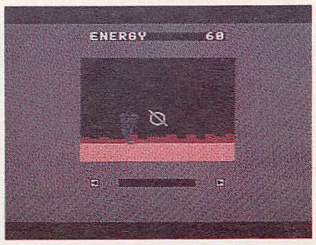
なお、紹介した作品の作者には、MSX・FAN特製テレホンカードを送ります。

海底の宝
滋賀県　小野努



ＲＰ部門1画面タイプの作品。海のなかにもぐり、海底の宝を引き上げるゲーム。アイデア的には少し古い感じがしたのと、投稿作品全体のレベルアップにより、涙をのんだ作品です。

PLANET BATTLE
福島県　薄井和憲



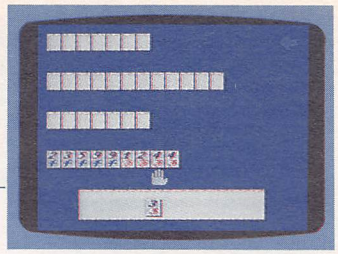
ＲＰ部門10画面タイプの作品。ロボットに乗りこんで、敵ロボットを倒すゲーム。左右の移動が遅いのと敵からの攻撃がわかりづらく、防御スクリーンを張るタイミングが遅くなってしまうのが欠点。

当選者発表

●9月号ソフトプレゼント当選者①／「R-TYPE」＝〈千葉県〉古田能之〈東京都〉北島一成・服部雄介〈愛知県〉大島敏弘〈熊本県〉宮本直也／「ザ・リターン・オブ・イシター」＝〈宮城県〉衛藤健〈静岡県〉牧野秀喜〈大阪府〉田井中進一・吉井伸治〈愛媛県〉菊池正庸／「王家の谷・エルギーザの封印〈MSXⅠ〉」＝〈埼玉県〉田中孝征〈岐阜県〉長田浩幸〈大阪府〉西村康生〈宮崎県〉小谷広秋〈フィリピン〉小林誠二⇨

エントリーナンバー22

TOKIO（トキオ）



MSX2専用　VRAM64K

BY T.MATSUYAMA　遊び方は45ページにあります

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN0:KEYOFF:WIDTH40:DE
FINTA-Z:LOCATE15,5:PRINT"T O K I O":LOCA
TE10,18:PRINT"PUSH SPACE OR TRIGER":FORI
=0TO1:I=-STRIG(0)*2-STRIG(1):NEXT:SN=3-I
20 COLOR1,15,15:SCREEN5,2,1:DEFUSR=&H156
:OPEN"GRP:"AS#1:DIMH(13,3),JH(19):PLAY"S
9M9999L3204":GOSUB290:KI=0
30 GOSUB400:JK=0:FORI=0TO3:JU(I)=0:NEXT
40 IK=0:PK=0:P=TU-1:FORI=0TO3:PS(I)=0:NE
XT:PN=0:GOTO 140
50 IFIK>0THEN70
60 FORI=1TO13:HH=H(I,P):IFHH=0THENNEXTEL
SEPK=HH:GOTO 110
70 FORI=1TO13:HH=H(I,P):IFHH<>PKORI<=IKT
HENNEXT
80 IFI<14THEN110
90 FORI=1TO13:HH=H(I,P):IFHH<PKORI<=IKTH
ENNEXTELSEGOTO110
100 PUTSPRITE0,(230,10+P*40),3,1:PS(P)=1
:PN=PN+1:PLAY"CGCGCGE":GOSUB220:GOTO 120
110 PLAY"FC":GOSUB440:LINE(10+HK(P)*14,1
0+P*40)-(10+(HK(P)+4)*14,30+P*40),12,BF
120 IFPN>=3-JKTHEN PLAY"CDCDCDE":GOSUB22
0:GOTO 40
130 IFHK(P)=0ANDJU(P)=0THENPLAY"C8CCF":G
OSUB220:JK=JK+1:JU(P)=JK:IFJK>2THEN230
140 P=P+1:P=P*-(P<4):IFPS(P)=1ORJU(P)>0T
HEN140ELSEPUTSPRITE0,(230,10+P*40),3,0:I
FP<3THEN50
150 X=1:IFIK>0THEN170ELSEPLAY"AB":GOSUB2
20:PK=1:PSET(70,180),10:PRINT#1,"なんまいたゝしますか?":PUTSPRITE1,(10,148),8,2
160 S=STICK(SN):PK=PK-(S=3ANDPK<4)+(S=7A
NDPK>1):PSET(158,180),1:PRINT#1,PK:IFSTR
IG(SN)=0THEN160ELSEFORI=0TO1:I=-(STRIG(S
N)=0):NEXT
170 Z=USR(0):S=STICK(SN):XZ=-(S=3)+(S=7)
:X=X+XZ:X=X+(X>HK(3))*HK(3)-(X<1)*HK(3):
PUTSPRITE1,((X-1)*14+10,148),11,2:IFSTIC
K(SN)=1THEN150
180 I$=INKEY$:IFI$=CHR$(13)ORSTRIG(3)THE
NPS(3)=1:PN=PN+1:PUTSPRITE0,(230,130),8,
1:PLAY"CGCGCGE":GOSUB220:GOTO120ELSEIFST
RIG(SN)=0THEN170
190 IFJH(X)=JH(X-1)THENX=X-1:GOTO190
200 PLAY"CG":IFH(JH(X),3)<PKORJH(X)<=IKT
HEN170ELSEI=JH(X):HH=PK:GOSUB440:FORI=XT
O13:JH(I)=JH(I+PK):NEXT:COPY(-4+(X+PK)*1
4,130)-(255,150),0TO(-4+X*14,130),0
210 GOTO 120
220 FORI=0TO1:I=-(PLAY(0)=0):NEXT:RETURN
230 PLAY"CDEDCC":GOSUB220:FORJ=0TO3:IFJU
(J)=0THENJU(J)=4:TU=JELSENEXT
240 COPY(0,100)-(180,155),1TO(10,80),0:F
ORI=0TO3:A=I*11:PSET(82+KI*11,93+I*11),1
:PRINT#1,MID$(STR$(JU(I)),2,1):JT(I)=JT(
I)+JU(I):NEXT:KI=KI+1
250 FORI=0TO1:I=-STRIG(SN):NEXT:COPY(10,
80)-(190,135),0TO(0,100),1:LINE(10,80)-(
190,135),12,BF:IFKI<9THEN30
260 LINE(0,0)-(255,211),12,BF:LINE(80,80
)-(160,160),1,BF:LINE(79,79)-(161,161),1
5,B:D=40:FORI=0TO3:D=D+(JT(I)<D)*(D-JT(I
)):NEXT
270 FORI=0TO3:A=I*20:PSET(95,82+A),1:COL
OR15+(JT(I)=D)*7:PRINT#1,M$(I+1):PSET(98
,92+A),1:PRINT#1,JT(I):NEXT
280 FORI=0TO1:I=-STRIG(SN):NEXT:RUN
290 RESTORE450:FORI=0TO2:A$="":B$="":REA
DD$:FORJ=1TO64STEP4:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+
MID$(D$,J,2))):B$=B$+CHR$ (VAL("&H"+MID$
(D$,J+2,2))):NEXT:SPRITE$(I)=A$+B$:NEXT
300 SETPAGE0,1:LINE(0,0)-(255,211),15,BF
:A$="ｷ":FORJ=0TO1:FORI=0TO8:FORK=0TO1
310 A=I*16+J*144:B=K*32:PSET(A,20+B),15:
COLOR1:PRINT#1,I+1:PSET(7+A,28+B),15:COL
OR5+J*3:PRINT#1,A$:NEXTK,I:A$="万":NEXT
320 COPY(1,52)-(255,67),1TO(0,20),1,AND
330 FORI=0TO1:II=I*8:FORJ=0TO7:JJ=INT(J/
2):COPY(7,20+J+II)-(255,20+J+II),1TO(7-J
J,2+J+II),1:NEXTJ,I:COLOR15,1,1
340 FORI=0TO12:LINE(2+I*16,0)-(16+I*16,1
8),1,B:NEXT:PAINT(100,100),1
350 RESTORE480:FORJ=0TO8:PSET(72+J*11,10
2),1:PRINT#1,MID$(STR$(J+1),2,1):NEXT:FO
RI=1TO4:READM$(I):A=I*11:PSET(2,102+A),1
:PRINT#1,M$(I)
360 LINE(0,100+A)-(70,111+A),15,B:NEXT:F
ORI=0TO4:FORJ=0TO8:B=I*11:A=J*11:LINE(70
+A,100+B)-(81+A,111+B),15,B:NEXTJ,I
370 LINE(0,20)-(12,36),15,B:LINE(1,21)-(
12,36),10,BF:FORI=1TO12:COPY(0,20)-(12,3
6),1TO(I*14,20),1:NEXT:SETPAGE0,0
380 LINE(0,0)-(255,211),12,BF:LINE(41,17
1)-(215,200),10,BF
390 LINE(40,170)-(216,201),15,B:LINE(39,
169)-(216,201),1,B:RETURN
400 FORI=1TO13:FORJ=0TO3:H(I,J)=0:HK(J)=
0:NEXTJ,I:R=RND(-TIME)
410 FORI=1TO13:FORJ=0TO3:FORK=0TO1:R=INT
(RND(1)*4):K=-(HK(R)<13):NEXTK:H(I,R)=H(
I,R)+1:HK(R)=HK(R)+1:NEXTJ,I
420 FORI=0TO2:COPY(0,20)-(181,37),1TO(10
,10+I*40),0:NEXT:A=0:FORI=1TO13:B=I-1:HH
=H(I,3):IFHH>0THENFORJ=1TOHH:COPY(3+B*16
,1)-(16+B*16,18),1TO(10+A*14,130),0:A=A+
1:JH(A)=B+1:NEXTJ
430 NEXTI:RETURN
440 A=I-1:IK=I:HK(P)=HK(P)-PK:H(I,P)=H(I
,P)-PK:TU=P:LINE(41,171)-(215,200),10,BF
:FORJ=1TOPK:COPY(3+A*16,1)-(16+A*16,18),
1TO(90+J*14,180),0:NEXT:RETURN
450 DATA01000300070000F001F003FFF7FFFFFF
FFFF7FFF3FFF1F000F000700003000100
```

64

当選者発表

●9月号ソフトプレゼント当選者②／「クリムゾン」＝〈千葉県〉西野弘一郎〈神奈川県〉高橋克由〈大阪府〉藤原剛〈鳥取県〉森友保〈山口県〉蓑浦正／「第4のユニット2」＝〈青森県〉橋場健〈静岡県〉望月克洋〈石川県〉前田賢明〈香川県〉森治樹〈福岡県〉冨永琢郎／「ミュール」＝〈青森県〉篠崎隆史〈静岡県〉谷坂敏幸〈兵庫県〉伊藤節〈岡山県〉片山敬夫〈長崎県〉坂本一樹⇨

```
460 DATA00000000000000000000800140848484045F7F4404441C442444249E1C9504490C
470 DATA018000DB00DB00DB06DB06DB06DB06DB07FF07FF37FF77FFF7FFF7FFE7FFE3FFC
480 DATA COM 1,COM 2,COM 3,PLAYER
```

変数の意味

スプライト座標

X……手のX座標⇨(X－1)×14+10として表示
XZ……手のX座標増分

その他の変数

A、B……汎用
A$……スプライトパターン定義用／パイ作成用
B$……スプライトパターン定義用
D……優勝者判定用
D$……スプライトパターンデータ読みこみ用
I、J、K……ループ用
I I、JJ……パイ作成用
I K……場にでているパイの種類
I $……キー入力用
HH……プレイヤー、COM1～3がだそうとするパイの種類
H(n, m)……プレイヤー、COM1～3が持っている各パイの枚数
HK(n)……プレイヤー、COM1～3が持っているパイの総数
JH(n)……プレイヤーが持っているパイの内容
JK……その試合の順位
JU(n)……プレイヤー、COM1～3の順位
JT(n)……プレイヤー、COM1～3の順位の合計値
K I…試合数
M$……プレイヤー、COM1～3の名前表示用
P……パイをだせるプレイヤー、COM1～3
PK……場にでているパイの数
PN……パスした人数
PS(n)……プレイヤー、COM1～3のパスフラグ(1＝パス)
R……乱数初期化／乱数発生用
S……スティック入力
SN……ジョイスティック番号(0＝キーボード、1＝ジョイスティック)
TU……全員がパスしたのちに最初にパイをだすプレイヤー、COM1～3の番号
Z……USR関数呼び出し用(キーバッファクリア)

プログラム解説

10　初期設定1、タイトル表示
20　初期設定2
30　1局ごとの変数初期設定
40　全員パスしたときの変数初期設定
50～110　COM1～3の思考ルーチン
　50　場にパイがでているかの判定
　60　最初にだすパイを決める
　70～90　パイがだせるかの判定
　100　パス処理
　110　パイを場にだす処理
120　全員がパスしたかの判定処理
130　あがり判定
140　パスをしたプレイヤー、COMを飛ばすかの判定処理、矢印表示
150～160　プレイヤーが最初にパイをだすときの処理
170～210　プレイヤーがパイをだす時の処理、パス判定処理
220　効果音出力時のウエイト(時間調整)サブルーチン
230～250　1試合終了したときの処理
260～270　9局終了したときの処理
280　リプレイ処理
290　スプライトパターン定義
300～330　パイ作成(表)
340　パイ作成(裏)
350～360　成績表作成
370～390　ゲーム画面表示
400～430　パイを配る処理
440　場にだすパイ表示
450～470　スプライトパターンデータ(行290で読みこみ)
480　成績表用データ(行350で読みこみ)

プログラマからひとこと

複数ずつだしていくようにしましょう

おひさしぶりです。T.MATSUYAMAです。このゲームですが自信があるのが思考ルーチンの速さ、強さです。とくに速さはCOM3人(?)で1秒ちょっとです。それからこのゲームでトップをとるのは容易ではありません。そこで必勝法を1つ、1枚ずつだしていくのはコンピュータは強いので、なるべく複数枚ずつだしていくようにしましょう。

●BY T.MATSUYAMA

プログラム確認用データ

使い方は48ページを見てください

10>236	20>210	30>114	40>116
50> 75	60> 26	70>229	80> 51
90>188	100>242	110> 36	120> 74
130>145	140> 86	150> 61	160>202
170>121	180>157	190> 54	200> 50
210>143	220>241	230>229	240> 46
250> 92	260> 80	270>186	280> 27
290> 43	300> 95	310>244	320>169
330>221	340> 92	350> 39	360>231
370>232	380>186	390>239	400>251
410> 25	420>193	430> 75	440>102
450> 64	460> 23	470> 57	480>190

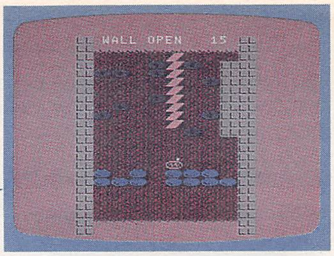
当選者発表

●9月号ソフトプレゼント当選者③／「マグナム危機一髪」＝〈宮城県〉松田弘之〈茨城県〉吉川智博〈愛知県〉田口健〈大阪府〉岸本嘉樹〈広島県〉崎村英治／「激走ニャンクル」＝〈愛知県〉林慎一〈三重県〉河村直幸〈京都府〉牧野真士〈兵庫県〉高谷賢一〈広島県〉綾目吉克／「ボールブレイザー」＝〈栃木県〉上野貴彦〈神奈川県〉川越隆雄・酒井利隆〈兵庫県〉橋本直武〈広島県〉新谷秀明⇨

エントリーナンバー23

ゴルディア

GOLDIA



MSX MSX2 RAM 16K

BY Beta.K

遊び方は46ページにあります

```
10 SCREEN1,0:WIDTH32:DEFUSR=&H156:KEYOFF:DEFINTA-Z:COLOR15,0,13:A$=CHR$(0):B$=CHR$(24):SPRITE$(0)=A$+A$+A$+B$+B$:SPRITE$(1)=A$+"<nz^v<":SPRITE$(2)=B$+B$+B$+"ぬぬ"+B$+B$+B$
20 FORI=0TO12:READC$,A$:VPOKE8211+I,VAL("&h"+C$):FORJ=0TO15-(I=3ORI=4)*32:VPOKE1216+I*64+J,VAL("&H"+MID$(A$,J+J+1,2)):NEXTJ,I:DIMM$(20):FORI=0TO20:READM$(I):NEXT:DIMQ1(15),Q2(15):FORI=0TO7:READQ1(I),Q2(I):Q1(I+8)=Q2(I):Q2(I+8)=Q1(I):NEXT
30 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● TITLE ●●
40 CLS:VPOKE6912,208:PLAY"S8M100O3L4DCEFF":LOCATE,3:PRINTSTRING$(32,152);"ィゥィゥィゥィゥィゥィゥィゥィゥィゥィゥィゥィゥィゥィゥィゥィゥィーアゥィゥーアィゥーアィゥィーアリィゥーアリゥィーアゥィゥィゥーアィゥィーアゥリゥーアィゥィーアゥリゥィリィゥーアィリィゥィゥーアーアィーアゥリゥーアィゥィーアゥリゥィリィゥ";
50 PRINT"ーアリリィゥィゥーアィリィーアゥリゥーアィゥィーアゥリゥィリィゥーアィリィゥィゥィーアゥィゥーアィゥーアリリィーアリィゥーアリゥーアィリィゥィゥィゥィゥィゥィゥィゥィゥィゥィゥィゥィゥィゥィゥィゥィゥィゥ"STRING$(32,153):LOCATE9,17:PRINT"PUSH SPACE KEY":LOCATE6,20:PRINT"1988.8.22  By Beta.K
60 TRY=2:GOL=RND(-R):R=1:SC=30
70 IFS=4ORS=6THENR=(R-(S=4)-(S=6)*20)MOD21:LOCATE9,17:PRINT"SELECT ROUND"R
80 S=STICK(0):Q=(Q+1)MOD16:QQ=QMOD8:VPOKE1344+QQ,Q1(Q):VPOKE1352+QQ,Q2(Q):IF STRIG(0)=0 OR PLAY(0) THEN 70
90 IF STRIG(0)=0 OR PLAY(0) THEN 70
100 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● SETTING ●●
110 CLS:VPOKE6912,208:LOCATE12,11:PRINT"ROUND"R:FORI=0TO999:NEXT:CLS:X=0:Y=0
120 FORI=0TO23:A=6150+I*32:VPOKEA,248:VPOKEA+1,248:VPOKEA+18,248:VPOKEA+19,248:LOCATE8,I:IFI=1THENPRINTSTRING$(16,152)
130 IFI=22THENPRINTSTRING$(16,153)ELSEIFI>1ANDI<22THENPRINT"ィゥィゥィゥィゥィゥィゥィゥィゥ"
140 NEXT:LOCATE10,0:PRINT"LOOK? Y<or>N
150 S=STICK(0):RO=15-R¥2:IFS=7THENGOSUB700:SC=SC-1:GOTO160ELSEIFS<>3THEN150
160 LOCATE9,0:PRINT"PUT BLOCK       "
170 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● PUT BLOCK ●●
180 U=USR(0):LOCATE19,0:PRINTUSING"####";SC:S=STICK(0):X=(X-(S=3)-(S=7)*7)MOD8:Y=(Y-(S=5)-(S=1)*7)MOD8:FORI=0TO-99*(S>0):NEXT:PUTSPRITE0,(X*16+68,Y*8+112),15,2
190 A$=INKEY$:IFA$=""THEN190ELSEIFA$>"/"ANDA$<"9"THENBEEP:V=6600+X+X+Y*32:A=VPEEK(V):SC=SC-(A>175)-(A>183)*2-(A=248)*12+(A$="1")+(A$>"1")*3:LOCATEX+X+8,Y+14:X=X+1:Y=Y-(X=8):IFA$="8"THENPRINT"りる":SC=SC-12ELSEA=VAL(A$):PRINTCHR$(168+A*8);CHR$(169+A*8)
200 IFA$<>CHR$(13)THEN180ELSEIFSC<0THENFORI=0TO8:BEEP:NEXT:GOTO180
210 LOCATE9,0:PRINT" O.K.? Y<or>N ":S=STICK(0):IFS=3THEN160ELSEIFS<7THEN210
220 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● START ●●
230 PLAY"S8M2500O3L8CDDECDDCEEDC":LOCATE9,0:PRINTUSING"##F START ####";R;SC:GOSUB700:IF R<>19 OR SC MOD100>0 THEN250
240 X=RND(1)*96:IFVPEEK(6144+X+X)=176THENLOCATE(XMOD16)*2,X¥16:PRINT"イウ"ELSE240
250 Y=96:V=0:W=4:M=0:MM=0:TRY=TRY-1
260 X=(X+RND(1)*4+6)MOD126:PUTSPRITE0,(X+61,Y),15,0:IFSTRIG(0)THENX=X+64ELSE260
270 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● M A I N ●●
280 X1=(X¥16)*2:Y1=Y¥8:X2=((X+V)¥16)*2:Y2=(Y+W)¥8:B1=VPEEK(6144+X2+Y2*32):B2=VPEEK(6144+X2+Y1*32):B3=VPEEK(6144+X1+Y2*32):IF B2<176 OR B3<176THEN320
290 IF B2>247 OR M=0 THEN V=-V
300 IF B3>247 OR M=0 THEN W=-W
310 XX=X2:YY=Y1:A=B2:GOSUB540:XX=X1:YY=Y2:A=B3:GOSUB540:GOTO370
320 IF B1<176 THEN X=X+V:Y=Y+W:PUTSPRITE0,(X-3,Y-3),15-MM*6,MM:GOTO 370
330 IF B2<176 AND B3<176 AND(M=0OR B1>247) THEN V=-V:W=-W
340 IF (B1>247OR M=0)AND B2>175THENV=-V
350 IF(B1>247ORM=0)ANDB3>175THENW=-W:IFV>0THENV=(XMOD16)¥2+1ELSEV=-8+(XMOD16)¥2
360 XX=X2:YY=Y2:A=B1:GOSUB540
370 SOUND9,12:SOUND3;(Q XOR R)MODRO
380 X=X-(Q=0):Q=(Q+1)MOD16:QQ=QMOD8:VPOKE1344+QQ,Q1(Q):VPOKE1352+QQ,Q2(Q):IFY>183ORSTICK(0)=1THEN440ELSEIFYTHEN280
390 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● CLEAR ●●
400 PLAY"S8M800O5L8EFFDEDF":LOCATE11,12:PRINT" CLEAR !! ":FORI=0TO1:I=1+PLAY(0):NEXT:IFR=20THEN470ELSEFORI=0TO20-R/2:SC=SC+1:LOCATE19,0:PRINTUSING"####";SC:BEEP:NEXT:LOCATE9,0:PRINT" SKIP? Y<or>N "
410 S=STICK(0):IFS<>7ANDS<>3THEN410
420 TRY=2:R=R+1-(R<19ANDS=7):GOTO 110
430 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● MISS ●●
440 LOCATE10,12:IFSC<1ORTRY=0THENPRINT"GAME  OVER "ELSEPRINT" TRY AGAIN! "
450 PLAY"S8M2000O3L8EEFDE.":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:IFSC<1ORTR=0THEN40ELSE110
460 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ENDING ●●
470 SOUND7,8:SOUND8,12:FORI=0TO511:SOUND1,1-I¥256:SOUND0,255-IMOD256:VPOKE6144+RND(1)*768,128+RND(1)*128:NEXT:SC=SC+100
480 SOUND6,21:SOUND7,1:SOUND8,16:SOUND13,9:SOUND12,255:COLOR1,1,1:CLS:VPOKE6912,208:FORI=0TO12000:NEXT
490 LOCATE7,13:PRINT"Score is";SC;"Points":RESTORE890:FORI=0TO7:READA$,A:LOCATE16-LEN(A$)¥2,A:PRINTA$:NEXT:COLOR 15
500 A$="L4CCEDEFE2L8DEFDEFDFL4CDE2CCEDEFE..L8EFDEFDGGL4FEC2":A$=A$+A$:SOUND7,56
510 PLAY"S9M8000O6XA$;","V10R8O6XA$;":FORI=0TO18000:NEXT:CLS:FORI=0TO8000:NEXT:IFGOLTHENLOCATE12,11:PRINT"THE  END":END
```

```
520 LOCATE4,11:PRINT"But You Can not Fin
ish":FORI=0TO10000:NEXT:CLS:GOTO40
530 ' ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● HANSYA ●●
540 P=128-A¥4:PLAY"S9M3200N=P;16"
550 M=M+(M>0ANDA<248):MM=-(M>0):LOCATEXX
,YY:ONA¥8-21GOTO 560,570,580,590,600,620
,630,650,680:RETURN
560 IFA=178THENPLAY"S8M800O5L8DCEF":PRIN
T"みむ":LOCATE9,0:PRINT"GOLDIA !! ":RETURN
ELSEPRINT"ィゥ":RETURN
570 A=168-(A=184)*18-(A=186)*20:PRINTCHR
$(A);CHR$(A+1):RETURN
580 PRINT"ィゥ":FORI=0TO3:IFVPEEK(6146+XX+
YY*32+(I=1)*4-(I=2)*30+(I=3)*34)=168THEN
LOCATEXX-(I=0)*2+(I=1)*2,YY-(I=2)+(I=3):
PRINT"ーア":NEXT:RETURNELSENEXT:RETURN
590 PRINT"ィゥ":SC=SC-4*(MM=0):LOCATE19,0:
PRINTUSING"####";SC:RETURN
600 A=VPEEK(6112+XX+YY*32):IFA=168THENPR
INT"ィゥ":LOCATEXX,YY-1:PRINT"ヨム":RETURN
610 IFM>0THENPRINT"ワケ":RETURNELSERETURN
620 M=M+5:MM=1:PUTSPRITE0,(X-3,Y-3),9,1:
PRINT"ィゥ":RETURN
630 PLAY"S8M8004L16FCEE":P=6144+XX+YY*32
:FORI=1TO20:P=P+W*8:A=VPEEK(P):IF A<232A
ND A<>152AND A<>153THENLOCATEXX,YY+W*I/4
:PRINTCHR$(160)+CHR$(161):NEXTELSEI=20:N
EXT:P=6144+XX+YY*32
640 FORI=1TO20:P=P+W*8:A=VPEEK(P):IFA=16
0THENLOCATEXX,YY+W*I/4:PRINT"ィゥ":NEXTELS
EI=20:NEXT:LOCATEXX,YY:PRINT"ィゥ":RETURN
650 PRINT"ィゥ":LOCATE8,0:PRINTUSING" BLAC
K EYE #### ";SC+10:PLAY"S8M8000O4L8CEDGE
660 IFZ=1THENLOCATE 8,0:PRINT" WALL OPEN
":LOCATE8,2:PRINT"ィウィウィウィウィウィウィウィウ"
670 SC=SC+10:Z=Z-1:RETURN
680 PRINT"ィゥ":SC=SC+1000:LOCATE 8,0:PRIN
TUSING"   BUST!   #### ";SC:PLAY"S8M8000
6L8EDEF":GOL=1:RETURN
690 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● DRAW ●●
700 Z=0:FORI=2TO11:A$=MID$(M$(R),I*9-17,
8):FORJ=1TO8:A=VAL(MID$(A$,J,1)):LOCATE6
+J*2,I:IFA=8THENPRINT"ね0":Z=Z+1ELSEA=A-(
A=9):PRINTCHR$(168+A*8);CHR$(169+A*8)
710 NEXT:NEXT:RETURN
720 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● DATA ●●
730 DATA 1D,0000000000000446D95D9220000000
0000,A1,0103070F1F3F7FFFFFFEFCF8F0E0C080
,16,4C97AC5696A966994C97A85494A96699
740 DATA 71,1F7FFFFFCF711F00F0FCFEFEFEFC
F0001F7FFFFFCF611F00F0FCFEFFFFFCF000
750 DATA 41,1F7FFFFFCF711F00F0FCFEFEFEFC
F0001F7FFFFFCF711F00F0FCFEFFFFFCF0001F7F
FFFFC7711F00F0FCFEFEFEFCF000
760 DATA 51,1F67F9FEF9671F00F0CC3EFE3FCC
F000,91,1F7CFBFCFF781F00F03EFE7EBE7CF000
,21,1F7EFCF8FC7C1F00F0FC7E3E7E7CF000,81,
1F79F9FFF2721F00F03C3EFE9E9CF000
770 DATA A1,1F608C9586601F00F00CC252620C
F000,1F,3F7FFCF0F3F3783FFCFE3F0FCFCF1EFC
,B1,0F007F00F600F1F07000 7E00EF808F0F,E1,
FFBFBFBFBFBF81FFFFBFBFBFBFBF81FF
780 DATA 01100110 01100110 11111111 1191
1911 11711711 11111111 22411422 11444411
 22444422 01144110 ,11111111 11111111 11
111111 11111111 11111111 11111111 111111
11 11111111 00000000 00000000
790 DATA 10000000 11000000 11100000 1111
0000 11111000 11111100 11111110 22222221
 00000000 00000000 , 01912190 09212910 0
1219210 01291210 01921290 09121920 02129
120 02192120 02912190 09212910
800 DATA 44444444 00000000 00020000 0022
2000 00014400 00141440 00010440 00010440
 01110040 00011000 , 99999999 00000009 0
5000509 50050059 00555009 00505009 00585
009 50050059 00000009 05000509
810 DATA 00914200 09142690 91426914 1426
9142 42691426 26914269 09142690 00426900
 00000000 00000000 , 00000000 11999911 1
1000011 55444455 00444400 00777700 00000
000 00000000 00000000 00000000
820 DATA 00000000 33333333 30000003 3033
3303 30300303 30333303 30000003 33333333
 00000000 00000000 , 99999999 00090009 0
9793909 09397979 09090939 09000908 09999
999 00000000 00000000 00000000
830 DATA 00000000 00000000 44044044 2202
2022 77077077 66066066 00000000 00000000
 00000000 00000000 , 00000000 00011000 0
0100100 01022010 10200201 02055020 20500
502 05000050 50000005 00000000
840 DATA 00009000 00133200 01333320 1133
3322 11333322 70709707 00009000 00009000
 00009000 00099000 , 99999999 00000000 0
0011000 00022000 00022000 00222200 00288
200 02222220 02222220 22222222
850 DATA 00000000 90900909 03633630 9090
0909 03633630 90900909 03633630 90900909
 00000000 00000000 , 19111191 17911951 1
7799551 17775551 17775551 17775551 17775
551 19775591 11975911 11199111
860 DATA 99999999 00550000 05885700 0000
5000 07775700 00115000 05155700 00115505
 01155555 11550550 , 59000000 73590000 9
5735900 37957359 59379573 73593795 95735
937 00957359 00009573 00000095
870 DATA 44400444 66600666 44400444 6660
0666 44400444 66600666 44400444 66600666
 00000000 00000000 , 09999990 01010101 0
9090909 10101010 50505050 03030303 02020
202 30303030 70707070 00000000
880 DATA 99999999 00000000 05050505 0585
0585 09990999 00000000 50505050 58505850
 99909990 00000000,76,151,172,86,150,169
,102,153,76,151,168,84,148,169,102,153
890 DATAワケワワケワワケワワケワワケワワケ,3,ワワ
        ワワ,4,ワケCONGRATULATIONS!ワケ,5,ワワ
                ワワ,6,ワケワワケワワケワワケワワケワワケワワケ
,7,You Have Bust Black-Eyes,10,This Scor
e Will be a Credit.,15,You Realized Obje
ctive.,18
```

当選者発表

●9月号ソフトプレゼント当選者④／『アクロジェット』＝〈宮城県〉吉田喜一郎〈神奈川県〉坂本和之〈新潟県〉本間勉〈京都府〉山田哲也〈高知県〉長野裕司／『お嬢様くらぶ』＝〈東京都〉加藤稔〈静岡県〉牧田丞〈岐阜県〉石浜茂樹〈愛知県〉尾崎元紀〈大阪府〉中原智博／『イースII』＝〈東京都〉阿部一・中村あゆみ〈富山県〉川西徹〈石川県〉矢野伸也〈静岡県〉水谷健一

変数の意味

スプライト座標

X、Y……ボール座標およびカーソルの座標⇨ボールのときはそれぞれ－3、－3、カーソルのときはそれぞれ×16+68、×8+112して表示)
V、W……ボール座標増分

テキスト座標

X1、Y1……ボールの座標
X2、Y2……ボールの移動先の座標

その他の変数

A……汎用
A$、C$……汎用(キャラクタデータ読みこみ用など)
B1、B2、B3……ボール移動判定用(B1←移動先、B2←左右、B3←上下)
B$……スプライトパターン定義用
GOL……ゴルディアフラグ
I、J……ループ用
M、MM……メガボールフラグ
M$(n)……ラウンドデータ読みこみ用
P……反射用
Q、QQ……背景表示用
Q1、Q2……背景読みこみ用
R……ラウンド
RO……BGM用
S……スティック入力用
SC……スコア
U……USR関数呼びだし用(キーバッファクリア)

プログラム解説

10～20　初期設定1、スプライト、キャラクタパターン定義、ラウンドデータ読みこみ
30　REM文
40～90　タイトル画面表示
100　REM文
110～160　初期設定2
170　REM文
180～210　ブロック配置
220　REM文
230～260　ゲームスタート
270　REM文
280～380　メインルーチン
280　ボール移動判定
290～300　ボールとカベの衝突判定処理
310　ブロック衝突判定
320　ブロックがないときの移動処理
330　ボールの移動先がカベかの判定処理
340　ボールの左右がカベかの判定処理
350　ボールの上下がカベかの判定処理
360　ブロック衝突処理
370　効果音
380　ミス、クリア判定
390　REM文
400～420　クリア処理
430　REM文
440～450　ミス処理
460　REM文
470～520　全面クリア処理
530　REM文
540～680　反射サブルーチン
540　ブロック衝突音
550～560　ボールがどのブロックと衝突したかを判定し各サブルーチンへ飛ぶ
570　ボールのカベ反射処理
580　ノーマルブロックと衝突したときの処理
590　スコア表示
600　フォワードブロックと衝突したときの処理
610　ハードブロックと衝突したときの処理
620　メガブロックと衝突したときの処理
630～640　サンダーブロックと衝突したときの処理
650～670　ブラッカイと衝突したときの処理
680　ゴルディアと衝突したときの処理
690　REM文
700～710　背景切り換えサブルーチン
720　REM文
730～770　キャラクタパターンデータ(行20で読みこみ)
780　REM文
790～880　ラウンドデータ(行20で読みこみ)
890　全クリアメッセージ用データ(行490で読みこみ)

プログラマからひとこと　2本ほどボツってぇいたんですっ

ひさっしぶりですっ。どぉしていたのとぉ聞かれるとっ、受験生なんですとぉ、いうわけですっ。だけっど、これっはいいわけでっ、2本ほどボツってぇいたんですっ。このぉゲームがぁ、高校最後の、プログラムになっちゃうとぉ、いうわけですっ。もしぃ来年～、復活できたらっ、本格プログラムを～送りますっ。ではではミナさまぁ、がんばって！　忘れないでね～～～～……So Long.!

●BY Beta.K

プログラム確認用データ

使い方は48ページを見てください

10> 1	20> 54	30> 73	40>239
50>133	60>199	70> 73	80> 89
90> 39	100>158	110>247	120>150
130>159	140> 14	150>173	160> 55
170>165	180>115	190>153	200> 67
210>182	220> 29	230>109	240>198
250>198	260> 67	270> 93	280>167
290>161	300>178	310> 36	320>224
330> 89	340> 77	350>167	360>246
370> 12	380>225	390>124	400>241
410> 47	420>243	430> 37	440>239
450> 44	460>137	470> 31	480> 93
490> 87	500>201	510>251	520>118
530>193	540>222	550>238	560> 25
570>156	580>105	590>141	600>138
610> 9	620>201	630>230	640>133
650>228	660> 58	670> 28	680>157
690>215	700>145	710> 78	720>228
730> 27	740>202	750>223	760>196
770>110	780> 51	790> 78	800>210
810>224	820>221	830>177	840> 6
850> 73	860>253	870> 37	880>185
890>248			

MSX なんでも辞典

ファンダムハウス

キースキャンといっても、キーがきらいなわけじゃない。むしろ好きだ。なんのこっちゃ。

キースキャン

キースキャンの「スキャン」とは、「走査」という意味だ。走査というのは、走りながら調査していることだと思っていたい間違いはない。MSXは、テンキーを除く72個のキーが「押されているかどうか」をつねにかたっぱしから調査しているのだ。テンキーも同じように調査されているのだが、ちょっと特殊で、話がややこしくなるのでここでは説明しない。

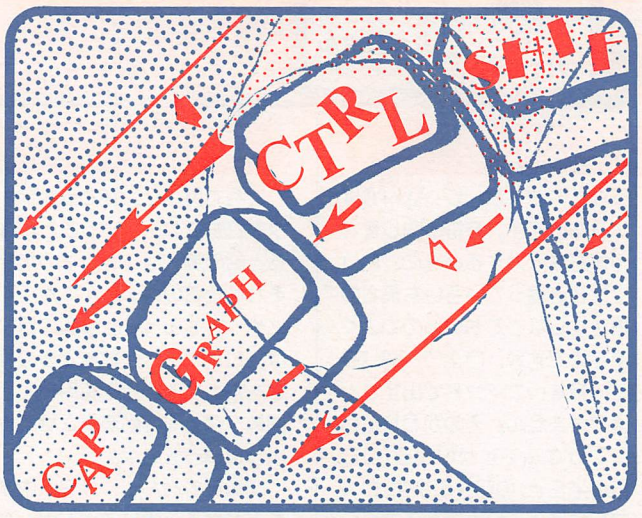
キーマトリクス

このキースキャンの調査結果は、刻一刻、メモリのある部分に記録されている。ある部分とは、アドレスでいうと&HFBE5から始まる9バイトのワークエリアだ。1バイトは8ビット、1ビットは2進数1桁のことなので、9バイトには2進数72桁ぶんの情報があることになる。それに対してキーの数は72個。もちろん、これは偶然の一致ではない。

たとえば、キーボードの「0」のキーが押されているかどうかは、&HFBE5に記憶されている数を2進数にしたときの1桁目の数として記録される。押されていれば0、押されていなければ1になっているのだ。同様に「1」キーの状態は、同じ数の2桁目に記録される。

で、キースキャンの結果は、ちょうど8×9の2進数の表(マトリクス)のようになる。これをキーマトリクスという。

これ以上の詳しいことは『MSX早わかり事典』(朝日新聞社／2700円)や『MSX2テクニカルハンドブック』(アスキー／3500円)などの本でかってに勉強して成田に行こう。



プログラムでの具体的な使い方

ここでは、SHIFTキー、CTRLキー、GRAPHキーをゲーム中で使う具体的な方法を紹介しておきたい。

この3つのキーの状態は、&HFBEBにある8ビットのうち1桁目から3桁目に記録される。だから、&HFBEBの値を読み出し、その数を2進数にしたときの1～3桁目が0か1かを調べればいいわけだ。

たとえば、SHIFTキーを使うとして話を進めよう。PEEK(&HFBEB)のなかにSHIFTキーが押されているかどうかの情報が入っているわけだが、これはまるごと8ビットぶんの値なので、1桁目だけを取り出す操作が必要だ。そこで、ビットマスクという技を使う。論理演算子のANDを使って、ある数を2進数にしたときのある桁だけを取り出すテクニックだ。たとえば、1桁目だけがほしいときは、

(ある数)AND1

とすればいい。2桁目のときは～AND2、3桁目のときは～AND4となる。なぜそうなるかの理由を説明すると長くなるので、これは宿題。ともかく、PEEK(&HFBEB)AND1とすれば、SHIFTキーの状態だけを調べることができるわけだ。押されていなければ1、押されていれば0になる。

ここでは、STRIG(Ø)と同様に使えるように、もう1段階くふうをしてみよう。そこで、比較演算子を使った論理式(成り立てば－1、そうでなければ0の値を持つ式)を使って、

((PEEK(&HFBEB)AND1)=Ø)

とする。この式は、ちょうどSTRIG(Ø)と同じような働きをしてくれる。

試しに、STRIG(Ø)を使ったプログラムの「STRIG(Ø)」の部分をすべて「((PEEK(&HFBEB)AND1)=Ø)」に変更してみよう。スペースキーのかわりにSHIFTキーが使えるのだ。

CTRLキーを使いたいなら～AND1のかわりにAND2、GRAPHキーならAND4にすればいい。GRAPHキーを使った例が、『VOLLEY-BALL』と『非道の拳』にあるので、参照してほしい。

プログラムコンテストの審査にキミも参加しよう！
読者審査員大募集

第2回プログラムコンテストのノミネート作品の発表も今回で終了し、最終審査結果の発表(1月号)にそなえて、読者審査員を募集します。

MSX、MSX2のユーザーなら資格は問いません(ただし、ノミネート作品の作者および関係者は除く)。審査員になりたい方は、ハガキに次の事項を明記して、Mファン編集部「ファンダム読者審査員」係まで。

①氏名・年令・住所(〒も)・電話番号
②所有MSXの機種
③プログラムをロードするときにテープを使っているか、ディスクを使っているか
④ファンダムへの意見

しめ切りは、10月20日(木)必着。抽選で10名の方に審査員となっていただき、24日までに全ノミネート作品をセーブしたテープまたはディスクと、審査基準をお送りします。なお、審査員の方には、12月下旬発売予定の『ファンダム・ライブラリー④』(ROM版)をさしあげます。

※『ファンダムハウス』では、みなさんのリクエストを募集しています。プログラムからハードまでMSXに関して疑問に思っていることであれば、ハガキでリクエストしてください。あて先はMSX・FAN編集部『ファンダム』係まで。

MSXの音楽とサウンド

セッション15

Nコマンドで関数遊び

YMOと、かのテクノがはやったころ、ドイツのクラフトワークの名曲に『電卓』というのがあって、「ボクハオンガクカ、デンタクツカッテ、タシタリヒイタリ、ソウサシテサッキョクスル」と歌っていたのだった……。

解説&プログラム　よっちゃん

Nコマンドってなに？

あーさて、今回の焦点はNコマンドです。Nコマンドとはなにか。PLAY文で音の高さを指定するのに、これまではもっぱらOでオクターブ(音の高さの範囲)を指定し、C、D、E(音名)や＋または＃、－(シャープ、フラット)で音の高さを決める方法をとってきたのだが、あにはからんやNコマンドは音の高さを決めるもう1つの方法です。

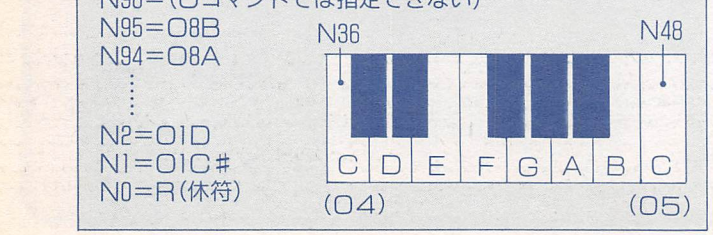
使い方は、Nの直後に0～96の数値を置いて音の高さを指定。「N36」が「O4C」と同じ高さで、数値が1上下すると音の高さが半音単位で変わります。下の図とリスト参照。

さて、順番に考えていくとN24=O3C、N12=O2Cなので、N0=O1Cとなりそうなものですが、じつはN0は休符なのです。音符と同じ長さの休符を入力するときに、Rコマンドと違っていちいち長さの指定をしなくてもいいのでよく使うのですが、O1Cと同じ高さの音をNコマンドで出すことはできません。そのかわりといってはなんですがN96(O8Bの半音上)の音が出ます。Oコマンドは1～8までなのでN96と同じ高さの音は出ません。なんだ、この半音ずれの矛盾は。まあ、めったに使わない音なので実用上困ることはない。

慣れるとNコマンドで音楽データを打ちこむのもへいきになります。数値を＋－してかんたんに移調できたり、いろんな遊びができたりして便利で楽しい。

```
10 FOR I=0 TO 96
20 PLAY "L16N=I;"
30 NEXT
```

図 Nコマンドと音の高さの関係



関数とNコマンドを結びつけるには

これでNコマンドで音楽データを打ちこむ、ということになると話の流れはふつうなのだが、それは読者のみなさんにかってにやってもらって、今回の目的は、Nコマンドが数値で音の高さを指定することを利用して、関数を使って自動演奏させてみようというものなのだ。

関数ってなんだっけ？　中学生ともなると学校でさんざん習ってますね。SIN(サイン)、COS(コサイン)、TAN(タンジェント)、平方根で「富士山ろくにオーム鳴く」などなど。ある変数に対してべつの値が定まる対応関係を指しています。MSXのBASICにはいろいろな関数が用意されている。これでNを指定すると「関数の音楽」を奏(かな)でることができるというわけ。

具体例をあげたほうがわかりやすいので、下のプログラムで説明しよう。まずSIN関数を音楽にしてみることにする。行10で関数にあわせて変数の範囲を決め(SIN関数なので一応－π～πまで)、次にこの変数に応じた関数値を求める。ただし、このままでは0～96のNの値の範囲にあてはまらないので、関数値を適当に変換する。SIN関数の値は－1～1までなので、1をたして48倍して、ABS(アブソリュート関数：絶対値を得る)を使えば0～96の範囲にちょうどおさまるが、このへんは適当に工夫して音がおもしろければ結果オーライ。このプログラムでは1.57をたして30倍するという、わりといいかげんなやり方になっている。ただし、Nの値は正の値しか受けつけないので、ABSをかけるのは絶対です。

行20のポイントは

N=J；

というところ。PLAY文のNやO、Vなどはパラメータを定数で指定しますが、「=〈変数名〉；」の形式にすれば数値変数により指定することができるのだ。変数名のあとにはかならずセミコロン(；)を入れること。行20でA、B、Cの3チャンネルを別々の音長にしているのは、音をきれいに聴かせるためのワザであります。環境音楽ふうに楽しめます。

```
10 FOR I=-3.14 TO 3.14 STEP .18:J=ABS(30
*(SIN(I)+1.57))
20 PLAY "L24N=J;","L12N=J;","L16N=J;"
30 NEXT:GOTO10
```

Nコマンドを使ったいろんな遊び

やり方がわかったところで、いくつか作ったサンプルを順番に解説することにしよう。

まず最初は、前ページのプログラムを利用した「SINカーブ」。行10でSIN関数を使ってJを決めているのは同じ。ここでさらにJに7と17を加えてKとLも決めている。行20でこのJ、K、Lを使って同時に鳴らしているのだが、KはJの5度上、LはJの1オクターブ+4度上なので和音に聞こえるようになっている。SINカーブらしく上下にうねるメロディが不思議だ。行10のSTEP値を変えると変化の速さとメロディが変わってずいぶん印象が変わります。

次は、COS関数を利用したプログラム。SIN関数とCOS関数はサイクルが少しずれているだけで関数値の変化のしかたは同じなので、音楽に翻訳し、ループにするとあまり違いがない。プログラムとしてはむしろ行20のPLAY文のほうでくふうをしている。J、K、Lを同時にではなく、順番に1つずつ鳴らしている。これで3つ1組のフレーズが上下に揺れることになります。フレーズを適当に変えてもいいけど値の上限、下限が0～96を超えないように注意する必要がある。

ここまでくると、3番目は必然的にTANになる。TANの難しいのは関数値の下限は0でいいのだが、上限が無限大になってしまうこと。ここではJをだいたい決めておいてSTEP値をいろいろ切り換え、たまたま97以上の値が出ないように調節した。低いほうからしだいに音が高くなっていって、最後は急激に音が高くなって、いかにもTANのカーブらしい。

もちろん、BASICの関数はこういった数学の教科書に出てくるようなものばかりではない。たとえば、文字のキャラクタコードを得るASC関数なんてものがある。Aのキャラクタコードは65、Zは90である。うむうむ、これを利用すると、名前や文章を音に変換できる。そこで、ちょいとファンダム班のヘッド、エイキチ先生に手伝ってもらって大文字のアルファベットを音に変えるプログラムを作ってみた。「アルファベットの音楽」をRUNさせると「NAME?」と聞いてくるので適当な名前をアルファベットで入れるとなにがしかのメロディーを演奏してくれます。

などなど、Nコマンドをうまく使ってほかにもいろいろな関数を音にしてみると意外な発見ができそうだ。

●SINカーブ

```
10 FOR I=-3.14 TO 3.14 STEP .18:J=ABS(30
*(SIN(I)+1.57)):K=J+7:L=J+17
20 PLAY "L24N=J;","L12N=K;","L16N=L;"
30 NEXT:GOTO10
```

●COSカーブ

```
10 FOR I=-3.14 TO 3.14 STEP .18:J=ABS(30
*(COS(I)+1.57)):K=J+7:L=J+17
20 PLAY "L24N=J;","R24L24N=K;","R12L24N=
L;"
30 NEXT:GOTO10
```

●TANカーブ

```
10 FOR I=-3.14 TO 3.14 STEP .19:J=ABS(3*
(TAN(I)+9))
20 PLAY "L24N=J;","L12N=J;","L16N=J;"
30 NEXT:GOTO10
```

●アルファベットの音楽

```
10 SCREEN 1,0,0:WIDTH 30:COLOR 15,4,7:KE
YOFF
20 NA$="":LOCATE5,10:INPUT"NAME";NA$:IF
NA$="" THEN GOTO 20
30 FOR I=1 TO LEN(NA$):NA=ASC(MID$(NA$,I
,1)):IF NA<65 OR NA>90 THEN NA=50
40 NA=ABS(NA*3-180):PLAY "V15L12N=NA;":N
EXT
50 FOR I=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:CLS:GOTO20
```

門下生募集 「MSXサウンドフォーラム」開講!

「MSXの音楽とサウンド」の連載もひととおりテーマが出つくした感がある。そこで、来年の1月号から気分一新、タイトルを「MSXサウンドフォーラム」と改め、投稿中心の音楽コーナーをスタートする。

部門は、「今月のお題」に答える規定部門と、おもしろければなんでもありの自由部門。

まず、新年号用の「お題」をいきなり出す。「伝統的なギャグ」。サンプルは70年代に一世を風靡(ふうび)したハナ肇(はじめ)(クレイジー・キャッツ)の「あっと驚くタメゴロー」(わかるかなー)。志村けんの「だいじょうぶだぁ」などもよいが、「青島だぁ」や「およびでない」、「ガチョーン」などのレトロなギャグをうまく音で表現すると採用される確率が高い。ことばではない、コミカルな音も可。ひねりをきかせた投稿を望む。しめ切りは10月31日必着。

自由部門は、従来どおり、内容は何でもかまわない。テクニックとセンスが勝負。サンプルに「たとえばカーレース」というのを作ってみた。こちらはしめ切りはとくになし。

基本的な応募要項は48ページと同じだけども、10行以内のプログラム投稿はなるべくハガキでお願いします。あて先はファンダム内「サウンドフォーラム係」まで。また、採用者にはMファン特製テレカを進呈。

投稿待ってます。

●今月のお題『伝統的なギャグ』のサンプル

```
10 SOUND 7,8:SOUND 6,4
20 PLAY "S9M80005L8R8AR8EEEEEEAEES13M320
0E2","L8V1501CR8R2.R2O7S13C2","L8V1501C+
R8R2.R2O6S13B2"
```

●自由課題(たとえばカーレース)

```
10 SOUND 7,56:SOUND 1,90:SOUND 8,15:SOUN
D 3,150:SOUND 9,15:SOUND 5,50:SOUND 10,1
4
20 A1=2:A2=250:A3=250
30 SOUND 0,A1:SOUND 2,A2:SOUND 4,A3
40 A1=A1+1:A2=A2-1:A3=A3-1
50 IF RND(1)<.12THEN A1=2:IF RND(1)<.52T
HEN A2=250:IF RND(1)<.35 THEN A3=250
60 GOTO 30
```

短期集中連載ジンギスカン情報特集 第2回

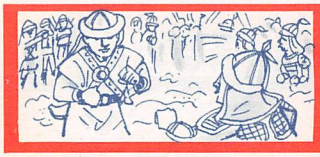
FAN STRATEGY

ファン ストラテジー

まわりの武将が力をつけるまえに勝つ。ジンギスカンでは速攻こそ唯一の必勝法なのだ。そういうわけで、今月は早期に戦争をはじめるときのテクニックと国を取っていくときのコツをまとめてみた。

蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

6段階モンゴル統一法 ☞72ページ
世界編各国データー覧 ☞73ページ



一騎討ちで勝つテクニック

ゲームが始まってまもないころは、どの国もまだ力がない。そこをねらって早くから戦争を仕掛けたいと思うのだが、テムジンにしろジンギスカンにしろ、はじめのうちは能力値が低い。だから、ヘタに攻めこむと、兵力では勝っていてもいざというときに一騎討ちを申しこまれて断るに断れず(一騎討ちを断ると統率力と武力が半減してしまう)、負けてしまう。

そんなときに有効なのが、こちらから一騎討ちを申しこんで敵に断らせる戦術だ。これは先月号で紹介した東京都の中野治正クンからの情報をもとに、編集部で練り直したもので、世界編からふつうに始めて試した結果、始まってから3年のうちに7か国も取れた。ただし、内政や自分の能力値を上げるための訓練はまったくといっていいほどやっていないので、ジンギスカンの能力値はほとんど最低になっている(統率力、判断力、説得力はみな50くらいだ)。

戦術をまとめると

右ページは、この戦術を使って勝った戦争の連続写真をもとに、手順をチャート化したものだ。チャートのようにプレイするときの注意点は、

①攻めこむときの兵力は敵国の兵力より1割ほど多くすること(兵士配分で本隊を20%にしているのは、敵国の兵士配分が本隊を50%弱にしていることが多かったからだ)

②敵本隊と接触した直後に敵本隊の攻撃を受けて本隊の兵力が減るが、このときに兵力が敵本隊の2割以下になってしまったときは作戦をあきらめること。2割以下だと一騎討ちを受けられる可能性が高いのだ。ちなみに、あきらめるときは、すぐに第1部隊と合流して敵の本隊以外の部隊を全滅させないように注意しながら敵本隊をたたけばいい。そのうち兵力差が大きくなると敵本隊は逃げまわるので、ひたすら追いかけてたたけば勝てる。

③一騎討ちを申しこむときは、本隊と第1部隊が接触していないこと。接触していると、やはり一騎討ちを受けられる可能性が高いのだ。

④第1部隊は、本隊が一騎討ちを断られたらすぐに本隊に合流して本隊を強化すること。つぎのターンの敵本隊からの攻撃で本隊が全滅してしまうかもしれないからだ。

⑤最後に、敵本隊をたたくまえに敵本隊以外の部隊を全滅させておくこと。そうしないと敵本隊は逃げ出してしまう。

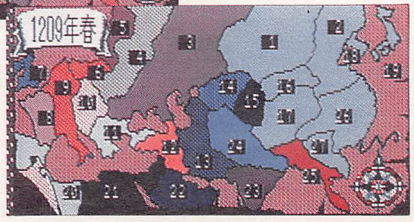
といったところ。ちょっと複雑で難しそうに見えるが、やってみるとけっこうかんたんだ。

効果絶大

チャートの実戦例は、ゲームが始まってまだ1季節の、1206年の夏に第2国に攻めこんだときのものだ。チャートの上から2つ目の写真でもわかるように、ジンギスカンの能力値は、第2国の大将の宣宗よりもずっと低い。こんな状態でまともに戦ったら、最後の最後に一騎討ちを申しこまれて受け入れたとたんに捕虜にされてしまうところだが(一騎討ちの結果はほぼ武力の値で決まるようだ)、一騎討ち戦術が成功したため、なんなく第2国を取ることができた。そして、この勢いで、下の写真のように3年で7か国を取れた。

たった3年で7か国も取れた!

1206年春。世界編からはじめたばかりなのでジンギスカンの能力値は低い。ふつうなら武力アップにはげむところだが、春に少しだけ内政をして夏には戦争をはじめた!



1209年春。第2国→第18国→第19国→第26国→第27国→第17国→第16国と、3年のうちに7か国も取れた。この勢いなら1220年から1230年には世界を統一できそうだ

情報募集

■募集内容/独自の戦略や戦術、ちょっと変わったプレイ法、経験談など、シミュレーションゲーム(三国志、信長の野望《全国版》、ジンギスカン、大戦略など)の情報を手広く大募集!

■応募方法/レポート用紙などに(マップの絵などを書きこんだりして)自由に表現してください。ただし、編集部で実験できるよう、データは詳しく正確に(データのセーブされたテープやディスクなどあれば同封してください)。

■送り先/〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部 FAN STRATEGY係まで。ゲーム名も明記してください。ちなみに、決まったしめ切りはありません。

戦術チャート

兵士配分を変更する

本隊　20%(騎馬隊)
第1部隊80%(騎馬隊)

隣接国へ攻めこむ

本隊

兵士が敵本隊の5割を超えているか？

YES → 分散移動で兵力を調整する

NO → 本隊

敵本隊と接触する

一騎討ちを申しこんで断られる

第1部隊

敵本隊に接触しないように注意しながら敵本隊以外の部隊をたたく

分隊は第1部隊に合流させる

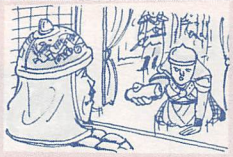
いつでも本隊と合流できる位置で待機する

一騎討ちが断られたら本隊と合流する

敵本隊以外を全滅させる

敵本隊と接触してたたく

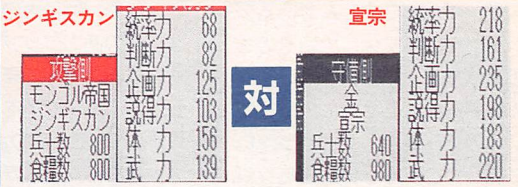
敵本隊から一騎討ちの申し入れがあるので受ける

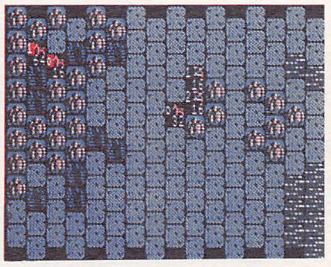


敵大将を捕虜にして戦争に勝つ

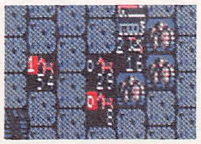
実戦例

兵士配分で、本隊を20%、第1部隊を80%にする

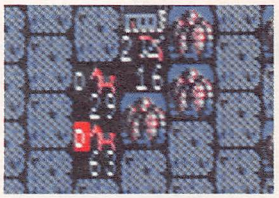




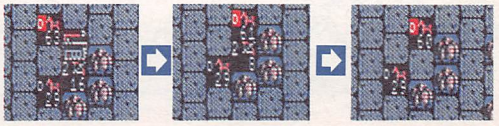
できるだけ敵本隊に近い場所に布陣する。このあと、本隊の兵力を調整し、第1部隊に敵の本隊以外の部隊をたたかせておく。そして、本隊は敵の本隊を目指して移動するのだ



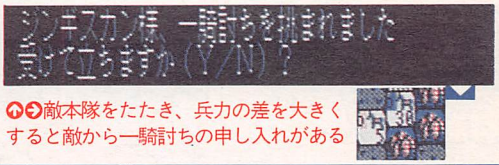
一騎討ちを断られる



本隊が敵本隊と接触し、かつ味方の第1部隊と本隊が接触していない状態で、一騎討ちを申しこむ→敵大将は一騎討ちを断り、統率力と武力が半減する→一騎討ちが終わったら、ただちに第1部隊を本隊に合流させて本隊の強化を図る



敵本隊から離れて敵の本隊以外の部隊を全滅させるのだ



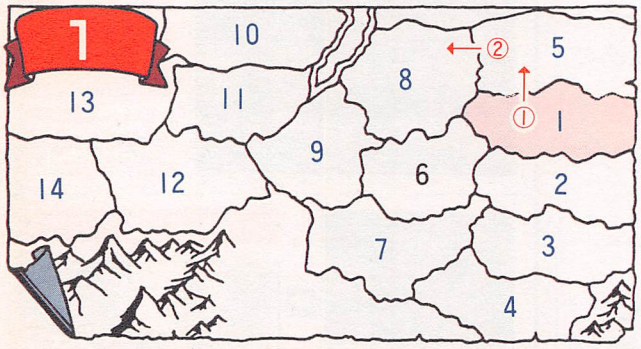
敵本隊をたたき、兵力の差を大きくすると敵から一騎討ちの申し入れがある

一騎討ちに勝つと戦後処理になる

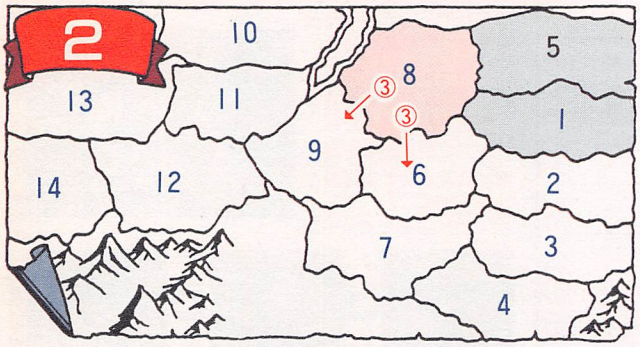
攻めこんだ国を本国にして、つぎの季節にも戦争するのだ

6段階モンゴル統一法

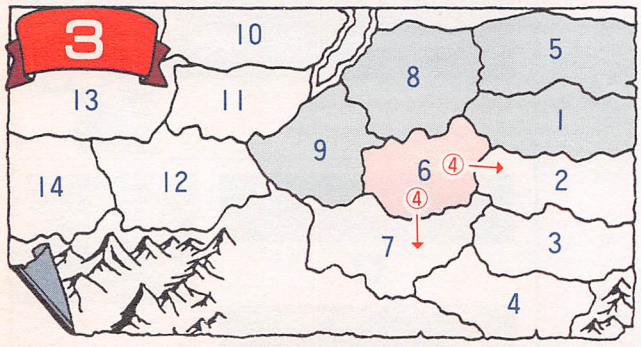
モンゴル編で苦しんでいるプレイヤーの多くは、戦争そのものではなく、戦争を仕掛けていく手順を考えるときに失敗しているのだ。だから、おせっかいと知りつつ、もういちどモンゴル編で勝つ手順をおさらいしよう。まずは、初期設定でテムジンの能力値をすべて100以上に設定して、はじめのうちは内政と自分の武力アップにはげむ。そして、武力が999まで上がったら、いよいよ戦争を仕掛けはじめる。下のマップのように、6ステップでモンゴルが統一できるはずだ。各ステップの注意点はマップの下に書いてあるので、参考にすること。



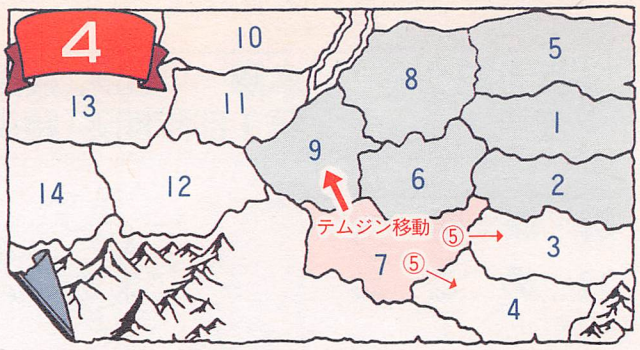
第5国に攻めこむ兵力だけでなく第1国に残す兵力も必要なので、住民配分で町作りの人数を減らして兵の数を上げておく。戦争に勝ったら第5国を本国にし、住民配分で全住民を兵士にしてから第8国へ攻めこむ



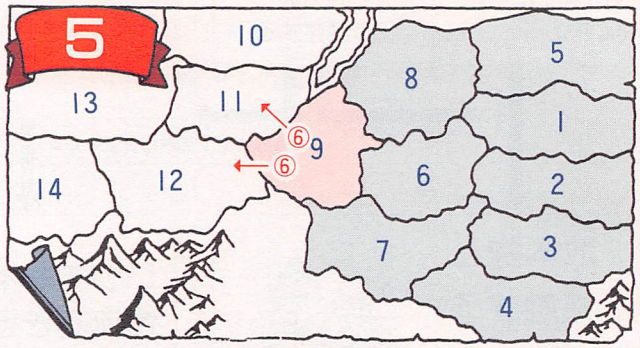
第8国を本国にして第6国と第9国を同時に攻められるだけの兵力と金を用意する。用意できたら、1回目のコマンドで住民配分を変えて食糧作り1人を除いて全員兵士にし、2回目に第9国、3回目に第6国を攻める



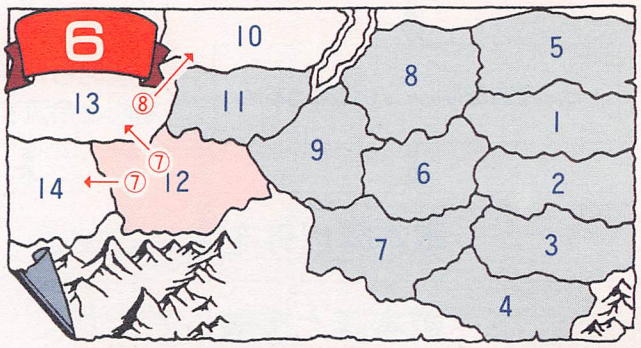
最後に攻めこんだ第6国を本国にする。このころになると連戦の疲れで統率力が極端に下がっているはずなので、1季節ぶんは能力値の回復に終始し、つぎの季節の2回目に第2国、3回目に第7国に戦争を仕掛ける



第7国を本国としたら、東半分に残った2か国を攻める。兵力的につらいようなら、第1国に残しておいた兵を第2国経由で移動させるといい。ここでは、第3国と第4国を攻め落としたあとにテムジンが第9国へ移動しないとならないので、1回目のコマンドで第3国、2回目で第4国と攻め、両方とも直轄地にしておき、3回目にテムジンを移動させるのだ



西半分を攻めるまえに第9国(本国)で特産品を売るなどして戦争の資金をためておく。また、テムジンの能力値が下がっているから、自己訓練も忘れずに。そして、第11国と第12国を同時に攻め、第12国を本国にする



残った3か国は、第14国と第13国を同時に取る。そして、最後に残った第10国を攻めるときは、1回目のコマンドで第14国の兵を第13国へ移動させ、2回目で第11国の兵も第13国へ、そして全兵力で第10国を攻めるのだ

全行程で10年弱

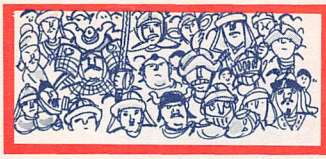
そういうわけで、モンゴルが統一できた。戦争をはじめてからモンゴルを統一するまでの時間は短いものの、武力アップにけっこう時間がかかるので、6ステップで約10年といったところだろう。

モンゴル編をクリアすると、そのまま世界編へと突入するわけだが、モンゴル編のうちに鍛えておいた武力はそのまま持ち越されるし、兵力も最後に取った国のものになるので、世界編からはじめるときよりもずっと有利にゲームが進められる。

世界編ではモンゴル編ほどうまくはいかないけれども、この例と同じように、

敵国と隣接する自国の数が増えないように

戦争していけば、けっこうかんたんに勝てるはずだ。



世界編版 各国のデータ一覧

毎月Mファンを愛読させていただいております。

さて、ジンギスカンの世界編の、優秀な人材一覧を作ってみました、皆さんのお役に立つことを祈ります(編こんなコメントとともに各国の人材の詳細なデータの表が入っていた)。

(bソ島田訓明・栃木県)

島田クンをはじめ、兵庫県の宮永伸祐クン、長崎県のゲヘ丸クン、そして兵庫県の名前のわからない読者クン(欄外参照)たちから、ジンギスカンの様々な情報が送られてきた。これらのデータは1つずつでは頼りないのに、まとめて1つの表にするととても有効なのだ。

表のデータは、ゲーム開始時の1206年の状態にあわせてある(人材のデータなどは見つけた年によって違うのだ)。

この表でとくに重要と思われるのは、人材に関する部分だろう。将軍候補にできる人数は5人にかぎられているので、登用するのはとくに優秀な者にしたい。右にならんでいる4人がとくにお勧めだ。なお、人材の能力の数値は、6つある能力値の平均で、これらは年令があがるにつれて上昇することがある。

また、姫との相性は、ジンギスカンで調べたもの。記号は、

○……愛を語ればOK
△……金で歓心が買える
×……相手をしてくれない

という意味だ。

優秀な人材ベスト4

2国 耶律楚材

第2国金にいる人材で、能力値は361という高さ。見つかる国はジンギスカンの治めるモンゴル帝国と隣接しているので、モンゴル編から継続してプレイするときなどは、まず第2国を取ろう。日本国でプレイするときにも見逃せない人材だ。

3国 イーゴリー公

第3国クマン族同盟で見つけられる人材で、能力値は218。耶津楚材と同様に、モンゴル帝国の隣国から出るので、彼とともにジンギスカンの両腕としたい。また、第11国ビザンツ帝国とも接しているので、アレクシオスでプレイするときにもねらいたい人材だ。

9国 フランドル伯

ヨーロッパ方面でもっとも優れた人材で、イングランドと隣接する、神聖ローマ帝国に現れる。イングランド王リチャード、あるいはビザンツ帝国王アレクシオスでプレイするときには登用したい人材だ。能力値は263で、全人材中のナンバー3だ。

26国 長春真人

全人材中、もっとも高い能力値388を持つのがこの長春真人だ。地理的には日本から海をはさんで、直接攻めこめる位置にある南宋から出る人材である。源頼朝でプレイするときに取るべき人材だが、48才と比較的高齢なのが気になる。

	国名	君主	人物	年令	能力	統率	判断	企画	説得	体力	武力	姫	相性	特産品
1	モンゴル帝国	ジンギスカン	ガラウン	10	145	140	137	171	156	131	133	ボルテ	○	毛皮
2	金	宣宗	耶律楚材	16	361	351	421	325	333	347	351	岐国公主	×	絹
3	クマン族同盟	バスチカン	イーゴリ公	28	218	255	250	266	216	241	264	クリスチナ	△	毛皮
4	キエフ公国	フセボロト3世	ドミトリ	34	155	148	173	171	201	141	187	カザリン	×	毛皮
5	ドイツ騎士団領	ザクセン公	ハインツ	21	97	110	82	85	99	112	81	エリカ	△	陶磁器
6	ポーランド	レシェク1世	ピウスツキ	25	74	69	59	83	75	59	77	ジェシカ	×	貴金属
7	イングランド	リチャード1世	ロンシャン	40	121	116	96	140	120	99	102	ベレンガリア	○	織物
8	フランス	フィリップ2世	アルベルトゥス	11	129	121	125	157	121	132	155	フランソワ	×	貴金属
9	神聖ローマ帝国	ハインリヒ6世	フランドル伯	24	263	243	235	291	230	310	259	カトリーヌ	○	ガラス
10	ハンガリー	エンドレ2世	マジャール	26	118	142	111	120	102	116	123	ルイザ	×	織物
11	ビザンツ帝国	アレクシオス	ダンドロ	41	182	212	176	182	218	167	195	テオドーラ	○	貴金属
12	セルジュク連邦	ケルクバト	ベク	15	193	148	164	145	154	189	154	ジェムキン	×	宝石
13	ホラズム	ムハンマド	イナルジューク	31	202	195	212	210	157	232	210	テルケン	×	ガラス
14	西遼	チルク	クチュルグ	26	153	162	133	172	153	148	156	耶律美奇	×	宝石
15	ウイグル	バルチュク	ヤラワチ	29	91	94	89	112	95	87	79	クッパ	○	香料
16	西夏	桓宗	センゲム	31	94	95	86	80	93	103	77	チャカ	×	毛皮
17	吐蕃	サキアパ	ネイク	40	117	131	97	115	95	102	107	ロサン	×	木工品
18	高麗	神宗	鄭仲夫	29	143	141	137	115	127	137	144	ヨンスン	×	医薬品
19	日本国	源　頼朝	畠山重忠	42	143	154	124	130	135	123	145	北条政子	○	絹
20	ムワヒッド朝	スルタン	バルク	31	206	189	199	216	243	201	237	イザベラ	×	宝石
21	アイユーブ朝	サラディン	スンナ	29	103	96	116	114	108	112	115	ロム・アリ	△	ガラス
22	カリフ領	カリフ	ベイ	18	131	121	121	129	155	139	113	カタリナ	×	織物
23	インド諸王朝	バルルーラ2世	ヒイラマ	43	143	181	158	154	142	149	198	マンスール	△	医薬品
24	ゴール朝	ゴーリー	クトゥブ	17	203	172	216	184	224	216	241	ゴータマ	△	香料
25	パガン朝	ナラパテシトゥ	ツジーヴ	19	54	53	64	49	55	51	65	ククク	△	織物
26	南宋	寧宗	長春真人	48	388	416	364	408	456	460	464	麗華	○	陶磁器
27	大越大理連合	段宗	江宗	18	100	90	96	119	109	89	101	パイタ	×	木工品

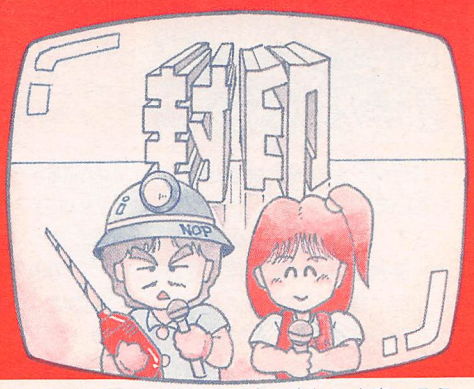
十字軍・インノケンティウス3世宛に投稿された、「ジンギスカン帝王学」という題のハガキには投稿者の住所や氏名が書かれていませんでした。このままでは謝礼を送りたくてもできません。至急、編集部FAN STRATEGY係までご連絡ください。

短期集中連載・エルギーザの封印エディットステージ特集なのだ！

Game Invaders

ゲーム百字軍

FFBからゲーム十字軍へ、そしてついに独立したゲーム百字軍のモットーは、「個性と理性でゲームを遊ぶ」という歯の浮くようなセリフです。

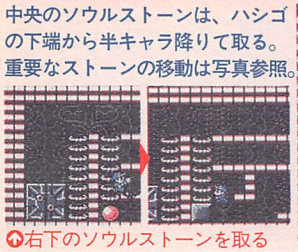


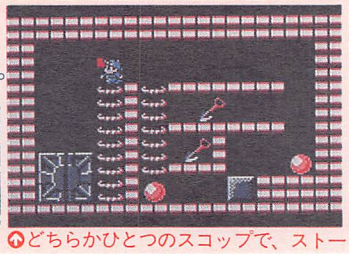
はまってしまったアナタのために超絶技巧エディットステージ解法

前号のFAN ATTACKで発表した、編集部作成の9つのエディットステージ。解法をすべて書いてしまうと、これから挑戦する人の楽しみを奪いそうなので、少しだけ紹介しよう。どのステージも絶対クリア可能だから、あきらめないでね。

エディットステージ①を解くには

中央のソウルストーンは、ハシゴの下端から半キャラ降りて取る。重要なストーンの移動は写真参照。



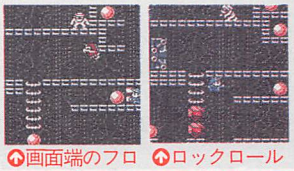


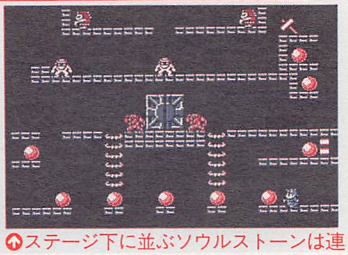
↑右下のソウルストーンを取るまえに脱出口を掘っておこう

↑どちらかひとつのスコップで、ストーン右横のフロアを掘り、ストーンを動かす

エディットステージ②を解くには

右上のソウルストーンは、左上フロア端から画面越えジャンプで。残りのソウルストーンは写真参照。





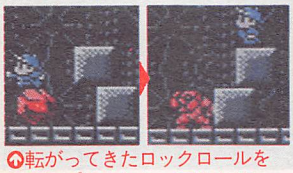
↑画面端のフロアは素通り可能

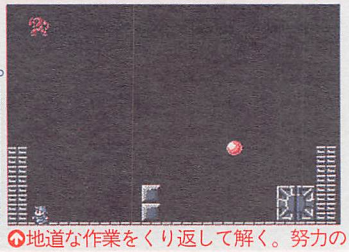
↑ロックロール踏み台作戦も可

↑ステージ下に並ぶソウルストーンは連続ジャンプで取ろう。頭上に気をつけて

エディットステージ③を解くには

下のストーンを半キャラずらし、ロックロールを踏み台に上のストーンも同様にする。このくり返し。



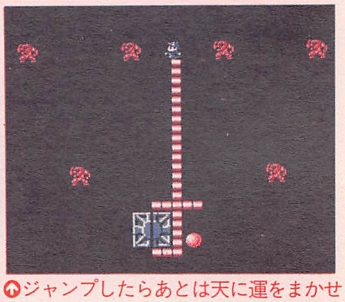


↑転がってきたロックロールをジャンプでかわし、石化を待つ

↑地道な作業をくり返して解く。努力の人・ファンダムのボスが作ったステージ

エディットステージ④を解くには

スタート後、フロア右端から半キャラはみだすところまで移動し、左にジャンプ。扉までは下記参照。



↑フロアが狭いので、ジャンプ場所は数回の試行錯誤でわかる

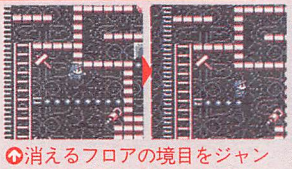
↑ジャンプしたらあとは天に運をまかせるしかない。投げやりな糸井重黒の作品

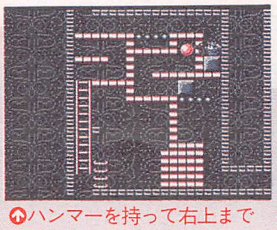
エディットステージ⑤を解くには

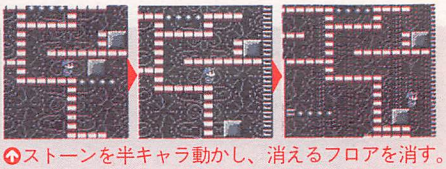
2つの独立していたステージを、中央に通路ぽいステージを置いてつなげることで、3画面ぶんのマップにした特殊なステージだ。左の画面の解き方は写真で説明しているので、右の連続写真を参考に。

中央の画面は、ひたすらモンスターをよけるだけのステージだ。モンスターの動きの特性と反射神経を必要とする。けっこうスリリングなんだな。

右の画面は、取りたくもないのにかならず取らされてしまう掘り道具をいかに使い切るかがポイントになる。いらないのに押しつけられるいじわるなステージなのだ。



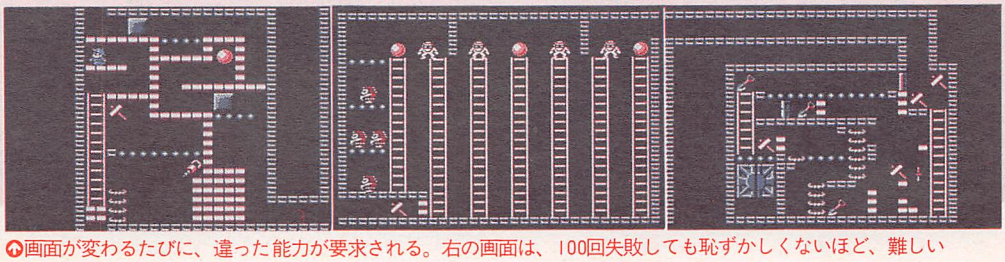




↑消えるフロアの境目をジャンプで往復すればドリルが取れる

↑ハンマーを持って右上まで移動、ソウルストーンを取る

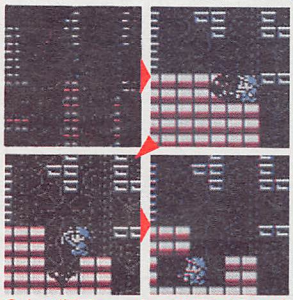
↑ストーンを半キャラ動かし、消えるフロアを消す。それ以上動かすと、脱出口がふさがるので要注意！



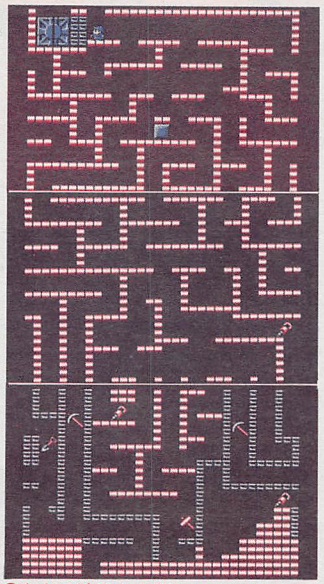
↑画面が変わるたびに、違った能力が要求される。右の画面は、100回失敗しても恥ずかしくないほど、難しい

エディットステージ⑥を解くには

左下の厚いフロアを掘れば扉へたどり着ける。問題は、複雑怪奇な迷路状のフロアをどう抜けるか。まずは右のマップを拡大コピーして、行き止まりになるルート全部を塗りつぶすことをお勧めする。たくさんあった選択肢が限られてくるので考えが整理しやすくなる。その際、下の写真にあるように、ストーンを運んでおくこと。行き止まりが、ひとつだけ減るからだ。



↑上の順番に、上の道具で掘れば、上のような状況でクリアできます

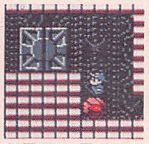


←ただの迷路なら難しくないが、エルギーザの場合、重力があるので難解だ

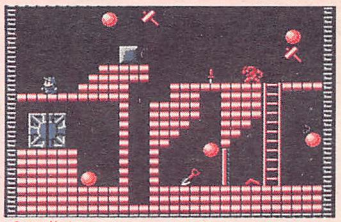
エディットステージ⑦を解くには

計5回、ロックロールを踏み台にする。ひとつはある状況を作らないと利用できない(写真参照)。

↑ここを掘るのがポイント



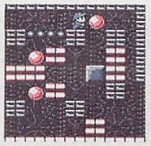
↑最後の最後もロックロール



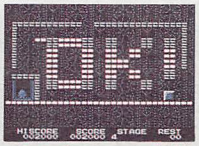
↑編集部バイトKの作品だ。左脳を刺激する作風は、体育会系とは思えない

エディットステージ⑧を解くには

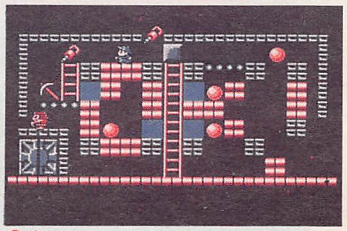
ストーンを右の穴に落とし、フロア端から身を乗り出してソウルストーンを取れば、あとはラクだ。



↑これでソウルストーンが取れる



↑完成。ＯＫの文字は王家にかけたもの



↑くだらないシャレをステージに入れるセンス。消えたふくだたらおの作品

エディットステージ⑨を解くには

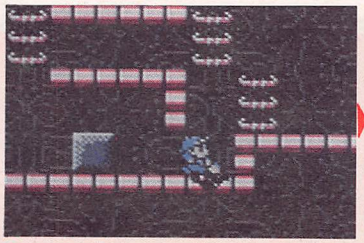
まず、ステージ左の小部屋に穴を開ける。そのためにはハンマーが必要だけど、その手前に取りたくないアイテムが置かれている。そこで、中央にあるナイフを持ち、アイテムを素通りしよう。小部屋の横にはハシゴがあるので、ハンマーが使えないように思えるけど、その横にある低いハシゴを昇りきって、そのまま左に移動すれば、意外なことにフロアが掘れるのだ。そのあと、反対側のフロアも掘っておかないと、いちばん上にあるふたつのソウルストーンを取ったあとに出口がなくなってしまう。右側の画面で重要なのは、回転ドアの向きに気をつけること。ソウルストーンや道具を取ったあと、もういちど外に出られる向きを保つように気をくばらないと思わぬところですべての努力がパーになってしまう。注意1秒ケガ一生を地でいくようなステージなのだ。

↑なにか武器を取っておいて…

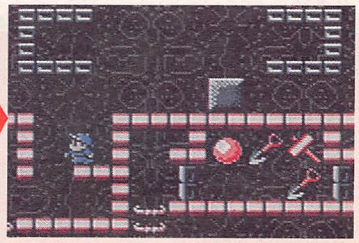
↑ほしい道具と同位置で投げる

↑ハンマーでフロアを崩したら

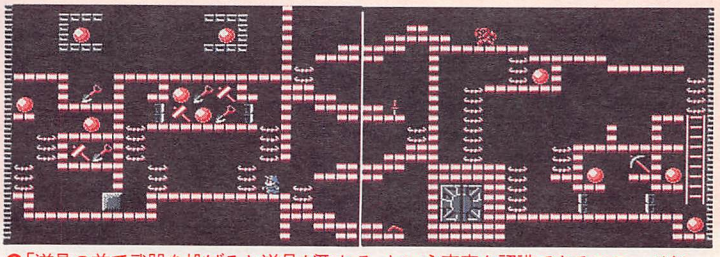
↑中のハンマーで反対側も崩す



↑スコップでフロアを崩し、できた穴にストーンを落とす。そして自分も飛びこもう



↑ストーンを踏み台にして左右のソウルストーンを取る。スコップを使って脱出だ



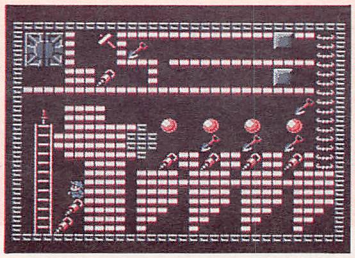
↑「道具の前で武器を投げると道具が取れる」という事実を認識できるステージだ

終わってしまったアナタにおくる 続・超絶技巧エディットステージ

百字軍作の新しいエディットステージを2つ、紹介しよう。難易度という点ではものたりないかもしれないけど、60ステージをクリアした人には、うれしいプレゼントだよね。数日かけて作ったステージだから、10分で解かないでほしい。

その1 詰めエルギーザ・その1

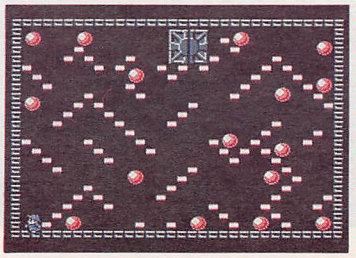
こういう、モンスターがいないステージを「詰めエルギーザ」と呼ぼう。で、ステージの内容はというと、どうやって、いつ出口を作るのかがポイントになる。モンスターがいないからといってゆっくりやっていたら解けないな。



←ワナのほんとうの意味がわかるまではクリア不能だ

その2 階段の余韻を求めて

こちらは、解くというよりもビッグ13世の愉快な動きを楽しむアクションステージ。階段を落ちていく(?)ときの「トブントブントブンッ」というＢＧＭがなんともいい。そのためにわざとジャンプを失敗したくなってしまうくらいだ。



←クリアするのはかんたん。階段の余韻にひたるのが本道

求む!エディット面

『その程度の技術力でエルギーザを語らないでください!　危なっかしくてしょうがない!!』。という意見をお持ちの読者へ。百字軍・エルギーザ推進派は、あなたの建設的なエディットステージを求めます。あなたの作ったステージを、ディスクやテープ、またはわかりやすいイラストで送ってください。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7　TIM MSX・FAN編集部「ゲーム百字軍」まで。

ソフト50本プレゼント付! 読者アンケート

★9月号の当選者発表は60ページからの欄外で発表しています。

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で50名様(各ソフト5名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。締め切りは10月31日必着。当選者の発表は12月8日発売の本誌1月号の欄外でおこないます。

■アンケート

❶ あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX(RAM8K)
②MSX(RAM16K)
③MSX(RAM32K)
④MSX(RAM64K)
⑤MSX2(VRAM64K)
⑥MSX2(VRAM128K)
⑦持っていない

❷ 今後、MSX2+を買う予定はありますか。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

❸ 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。
①ジョイスティック
②ディスクドライブ(外づけ)
③ディスクドライブ(内蔵型)
④プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用テープレコーダを代用しているばあいも含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨ハンディー・プリンタ ⑩持っていない ⑪その他(具体的に記入してください)

❹ 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。❸の番号で答えてください。

❺ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック ⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

❻ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

❼ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

❽ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

❾ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役に立った)記事を3つまで番号で答えてください。

❿ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⓫ あなたが持っているMSX、MSX2以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。
①ファミコン ②セガマークIII ③PCエンジン ④PC88系 ⑤PC98系 ⑥FM7/77系 ⑦X1系 ⑧その他(具体的に記入) ⑨どれも持っていない

⓬ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。

それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No.	プレゼントゲーム名	No.	プレゼントゲーム名
1	ラスト・ハルマゲドン ……8	6	グレイテストドライバー ……106
2	めぞん一刻・完結篇 ……14	7	マイト・アンド・マジック ……107
3	イースII ……20	8	フライトシミュレーター ……108
4	ゼビウス〜ファードラウト伝説〜……102	9	フィードバック ……109
5	ウイングマン・スペシャル ……104	10	ディスクステーション創刊号 ……110

〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	<FAN ATTACK>ラスト・ハルマゲドン
3	<FAN ATTACK>めぞん一刻・完結篇
4	<FAN ATTACK>イースII
5	ゲーム十字軍
6	F F B
7	LINKS INFORMATION PAGE
8	<ファンダム>ゲームプログラム
9	<ファンダム>はじめてのファンダム
10	<ファンダム>MSXの音楽とサウンド
11	<ファンダム>ファンダムハウス
12	FAN STRATEGY
13	ゲーム百字軍
14	<FAN RADAR>M S X 2 +
15	<FAN NEWS>ゼビウス〜ファードラウト伝説〜
16	<FAN NEWS>ウイングマン・スペシャル
17	<FAN NEWS>グレイテストドライバー
18	<FAN NEWS>マイト・アンド・マジック
19	<FAN NEWS>フライトシミュレーター
20	<FAN NEWS>フィードバック
21	<FAN NEWS>ディスクステーション創刊号
22	ON SALE
23	COMING SOON
24	FAN CLIP

〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ビープ
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ハイスコア
11	ファミコン必勝本
12	ファミコンチャンピオン
13	ファミコン通信
14	ファミリーコンピュータマガジン
15	㊙ファミコン
16	その他のファミコン雑誌

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	R−TYPE(アールタイプ)	26	クリムゾン	51	大戦略
2	アウトラン	27	グレイテストドライバー	52	太陽の神殿
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	28	激走ニャンクル	53	ディスクステーション創刊号
4	アカンベドラゴン	29	コナミの占いセンセーション	54	ドラゴンクエストII
5	アクロジェット	30	琥珀色の遺言	55	ドラゴンスレイヤーIV
6	アシュギーネ〜虚空の牙城〜	31	今夜も朝までPOWERFULまあじゃん	56	忍者くん〜阿修羅ノ章〜
7	アルギースの翼	32	サイオブレード	57	抜忍伝説
8	アレスタ	33	サイキックウォー	58	信長の野望<全国版>
9	イース	34	ザナドゥ	59	ハイドライド3
10	イースII	35	沙羅曼蛇	60	覇邪の封印
11	一石にかける青春	36	ザ・リターン・オブ・イシター	61	パロディウス
12	ウィザードリィ	37	三国志	62	バブルボブル
13	ウイングマン・スペシャル	38	THEプロ野球激突ペナントレース	63	ファミクルパロディック
14	F−1スピリット	39	シャロム	64	ファンタジー
15	エグザイル	40	ジーザス	65	フィードバック
16	王家の谷・エルギーザの封印	41	死霊戦線	66	フライトシミュレーター
17	王子ビンビン物語	42	死霊戦線II	67	マイト・アンド・マジック
18	お嬢様くらぶ	43	スナッチャー	68	マグナム危機一髪
19	ガリウスの迷宮	44	スーパー大戦略	69	マンハッタンレクイエム
20	ガリバー	45	セイレーン	70	めぞん一刻
21	ガンダーラ	46	ゼビウス〜ファードラウト伝説〜	71	めぞん一刻・完結篇
22	気まぐれオレンジロード	47	センターコート	72	勇士の紋章
23	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	48	ソープランドストーリー	73	ラスト・ハルマゲドン
24	クインプル	49	ゾイド	74	ルパン三世・バビロンの黄金伝説
25	グラディウス2	50	ソリテア・ロイヤル	75	ワールドゴルフII

郵便はがき

40円切手を貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア

MSX・FAN編集部

読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

(キリトリ線)

MSX・FAN11月号 アンケート回答ハガキ

1 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦

2 ① ② ③

3 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
⑪ (　　)

4 ハイ　イイエ
買う予定の周辺機器　[　]

5 [1　] [2　] [3　] [4　]

6 [　]

7 [　] [　] [　]

8 [1　] [2　] [3　]

9 [1　] [2　] [3　]

10 [1　] [2　] [3　]

11 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ (　　) ⑨

12 [1　] [2　] [3　]

11月号のプレゼントでほしいソフト

□□□-□□

住所

氏名　　☎(　　)　－

年令　　歳　　性別　男・女

職業　　趣味

(学校名　　学年　　)

(キリトリ線)

「マンハッタン・レクイエム」絶賛発売中!

●J.B.CLUBの入会、当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください 092-771-0328 13:00～17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外はリバーヒル情報局よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けしています。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)

RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL.092-771-3217

MSX2が、より強力にパワーアップ!!

FM音源
BASICコンパイラ
標準搭載

MSX2+ PERSONAL COMPUTER
wavy 70FD

PHC-70FD
標準価格64,800円 近日発売

三洋電機株式会社

●お問い合わせ・資料のご請求は、
三洋電機株式会社 情報システム事業本部 国内販売事業部 コンピュータ企画部
〒550 大阪市西区江戸堀2-1-25 TEL.06(443)5145
東京営業部:TEL.03(836)3872 中部営業部:TEL.052(582)6123 近畿営業部:TEL.06(443)5140
北海道営業所:TEL.011(271)6470 東北営業所:TEL.022(267)3681 北陸営業所:TEL.0762(38)9811
京滋営業所:TEL.075(682)2341 神戸営業所:TEL.078(682)0681 中国営業所:TEL.082(243)9120
四国営業所:TEL.0878(34)7699 九州営業所:TEL.092(291)6270

●MSXは、アスキーの商標です。

資料請求券
MSX・FAN
11月号

SANYO

ついに、出ました。MSX2+(エム・エス・エックス・ツー・プラス)。
これまでのMSX・MSX2との上位互換性を保ちながら、日本語処理やAV機能を大幅に強化して、いよいよ登場です。しかも、WAVY70FDは、話題のFM音源やBASICコンパイラを標準で搭載。ゲームにCG、コンピュータミュージック、パソコンの学習、そして、パソコン通信やミニOAまで、幅広く応用できる、大満足のMSX2+です。

迫力あるサウンドが楽しめるMSX-MUSIC(FM音源)搭載。

MSX2+規格ではオプション扱いのFM音源を標準で搭載。ピアノやギター、オルガンなど、64の音色が楽しめて、8オクターブ9重和音も楽しめます。さらに、今後はFM音源対応のソフトも続々登場予定。迫力たっぷりのサウンドで、ゲームも数倍楽しめる。

日本語処理機能や、カラー静止画像表示機能などで、強力にパワーアップ。

MSX2+仕様のWAVY70FDは、MSX-BASIC Ver3.0とJIS第一水準漢字ROMの搭載で、漢字入出力が手軽に行えるようになりました。また、最大19268色表示のリアルなカラー静止画表示機能や、画面の水平スクロール機能も新たに装備。特に、WAVY70FDでは、BASICコンパイラを搭載しているので、プログラムの実行速度が速く、CGの描画速度なども大幅にスピードアップ。さらに、使いやすいフロントローディングのFDDや、本体上面配置のダブルスロット、連射コントローラーやポーズスイッチの搭載など、大満足のパワーアップマシンです。

大満足のMSX2+

よくばり機能満載.!

- 円も線もマウスの動きに素早く反応。これはもう、筆感覚。
- 方眼表示付きだから、正確な図形もラクラク、クリア。
- ミラー機能で万華鏡のようなデザインも可能。
- 絵の部分印刷は、ハガキやカード作りに大活躍。
- 絵の部分保存もでき、一度保存したら、どこでも呼び出しOK.!!

基本機能
- 解像度/512×212
- 色/512色中14色を選択
- スクリーントーン/7種類固定、ユーザー定義1種類
- 線種/4種類

作画機能
- 直線
- 連続直線
- フリーライン
- ボックス（四角形）
- サークル（円）
- スプレー/3種類固定
- ペイント
- ボックスフィル（塗り潰しの四角形）
- サークルフィル（塗り潰しの円）
- イレーサー/4種類、絵の部分消去
- ミラー/4種類組合せ可能

編集機能
- コピー（複写）
- 拡大・縮小
- 上下・左右反転
- 90°単位の回転
- ルーペ/拡大作図（ドット単位）
- クロマキー（色変更）

文字
- 文字種/英字・数字・平がな・カタカナ（ソフト内蔵）
  漢字・ロシア文字・ギリシャ文字・記号（JIS第1水準漢字ROM使用）
- 書体/4種類（ノーマル・斜体文字・影文字・袋文字）
- サイズ/任意

その他の機能
- ミラー/4種類（組み合せ可能）
- メニュークリア（メニューの消去）
- グリッド（方眼の表示と消去）
- パレット（色調合）
- アンドゥー（戻り）
- メニューチェンジ（メニューの移動）
- クリアスクリーン（画面の消去）
- カーソルの色変更
- ユーザートーン（オリジナルトーンの絵模様作成）

データ（ディスクのみ）
- セーブ（絵の全体保管、部分保管）
- ロード（絵の呼びだし）
- KILL（ファイルの削除）
- FILES（ファイル一覧）

印刷
- 全体印刷、部分印刷
- モノクロ印刷、カラー印刷

画楽多 MSX2 ROM版 RAM64KB、VRAM128KB以上、**定価7,800円**

- MSX2マークはアスキーの商標です。

和知電子機器株式会社
〒101 東京都千代田区外神田1-9-4 TEL.(03)255-7401
PRODUCTED BY・WACHI ELECTRONICS CO., LTD.

1600年の時空を超え、今、暗黒神が蘇る！

古代・ヤマトタケルに滅ぼされたクマソの怨念・その呪いが、武の父の死を契機に始まった！

鬼才漫画家諸星大二郎の作品がいよいよアドベンチャーゲームに。

原作本（創美社 発行／集英社 発売）**プレゼント**

「暗黒神話」お買い上げの方のなかから、100名様に諸星大二郎先生の原作本をプレゼントします。

暗黒神話

ヤマトタケル伝説

原作◎諸星大二郎

古代 アドベンチャーゲーム

MSX2／3.5″2DD

『太陽の神殿』に続く第2弾10月下旬発売● 予価6800円

東京書籍 東京都文京区本駒込6-14-9 〒113

最強最後のRPG遂に登場!!

壮大なストーリー構成

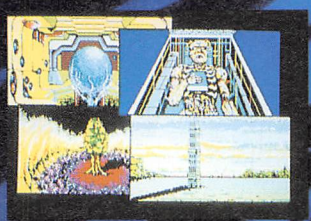
はるか昔…。
魔族と人類が共存していた伝説の時代、魔族は人類に破れた。その後、人類は地上の王となり長き年月をその手中に収めた。そして、はるか未来…人類は滅亡した。長き時を地の奥底で耐え忍んでいた魔族は再び地表に蘇ったのである。
時、同じくして人類の滅亡を待ち望んでいたもう一種の生命体があった。宇宙からの侵略者である。その星の王として君臨せんがため、今、本当の最終戦争が始まった。しかし、それは魔族にとってこれから歩まねばならぬ恐るべき時代へのほんの一歩にしかすぎないことをまだ誰も知らない…。

圧巻のオープニング

魔物たちかエイリアンとの戦いを決意するまでのプロローク部分か、アニメーション効果を駆使したオール・カラーで描かれています。

超美麗なイベント・シーン

壮大なストーリーを彩る数々のイベント・グラフィック。
どんでん返しに次くどんでん返しで繰り広げられるイベントは、４人のデサイナーによる場面ことの書き分けで、リアルな仕上りを見せています。



広大なマップ

通常の移動画面は2D表示。エリア数にして5万エリアをかるく越えます。でも、全体マップを見れは、自分がどこにいるのか、一目でわかりますからご安心を。さらに建物の中は、3D表示。20×20のエリアが数十階分用意されています。もちろん、建物によって3Dグラフィックは、すべて異なります。3D内部では、自分の歩いた経路を記憶する機能も付いていますから、マッピングはしなくても大丈夫。

斬新なキャラクター

魔族は、レベル・アップすると、その能力や特性が変化します。それに伴い、グラフィックも変化します。さらに他の魔族の細胞を取り入れることによって、新種のキャラクターを作成することも可能です。
そのパターンは150種類以上〃
このキャラクターは、備えつけのモンスター・ディスクに登録されますから、あなただけのオリジナル・モンスター図鑑ができます。敵キャラとなるエイリアンも多数出現しますので、 最後まで飽きることがありません。

LAST ARMAGEDDON
ラスト・ハルマゲドン
MSX2 3.5”2DD 5枚組
7,800円10月発売予定
PC8801SR以降
5”2D 7枚組 7,800円
PC9801シリーズ
5”2DD 4枚組/3.5”2DD 4枚組
5”2HD 3枚組 7,800円
X1シリーズ 5”2D 7枚組
7,800円 好評発売中!!
X68000 5”2HD 7枚組
9,800円10月下旬発売予定
待望の“LAST ARAMAGEDDON”CDが10月25日発売決定！価格は¥3000円にて、ポリスターレコードよりリリースされます。
その豪華な内容は…
● 3.5”2DD 5枚組（ゲーム、システム、マップ、キャラクター各ディスク）
● 豪華マニュアル×2（カラー48ページ、白黒16ページ）
● 大版マップ（60×60cm）
● チェック・シール（マップの重要処点に貼ってチェック）
● ユーザー登録葉書
●お求めは、お近くのパソコンショップで、通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、現金書留で直接当社へお申込みください。送料は当社負担となります。
ブレイングレイのパソコン情報は、東京 03-230-0664
MSXマークはアスキーの商標です
株式会社 ブレイン グレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル Tel.03-264-3039

忘れものは、届きましたか。

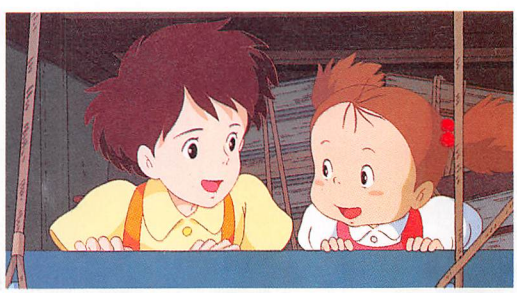
「風の谷のナウシカ」
「天空の城ラピュタ」につづく
宮崎駿監督 最新ファンタジー
'88年大ヒット劇場用アニメーション

原作・脚本・監督……宮崎駿
製作……徳間康快
©二馬力・徳間書店

ただいま絶賛発売中

宮崎駿監督作品

となりのトトロ



製作・発売元／徳間書店

〒105-55東京都港区新橋4-10-1
●制作協力／徳間ジャパン●販売元／徳間コミュニケーションズ ☎03(591)9161

となりのトトロ ●ビスタサイズ●ステレオHiFi●カラー86分

VHS	128GH-22	12800円	LASER	98LX-13	9800円
βII	128GB-5022	発売日9月5日	VHD	98HD-1003	発売日9月25日

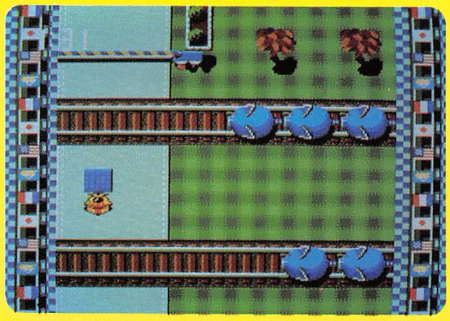
Panasoft/BIT²

NYANCLE

©1988 MATSUSHITA/BIT²

激走ニャンクル

かわいいファミクル一家が繰り広げる過酷でスリルあるホバークラフトレース。抜きつ抜かれつ、せまりくるライバルをふんづけ、けちらし、やっつけろ！ニャンクルと一緒にタイムアタックだ！
ＦＭパナアミューズメントカートリッジ（ＭＳＸ－ＭＵＳＩＣ）があれば、ダイナミックサウンドも楽しめるよ。



好評発売中！

MSX 2 専用 RAM64K VRAM128K

MSX MUSIC対応

S-RAM対応　2DD

ジョイハンドル対応

標準価格￥6,800

品番/SW-M005

●ＭＳＸマークは、アスキーの商標です。

●総発売元

松下電器産業株式会社・パナソフトセンター

〒106 東京都港区六本木４丁目８番５号・和幸ビル
TEL：03-475-4721

●企画・開発

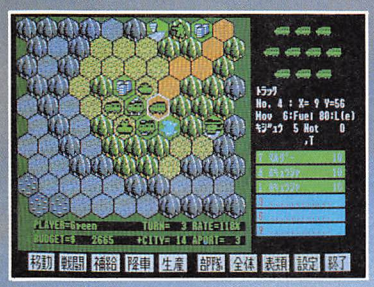
株式会社 BIT²

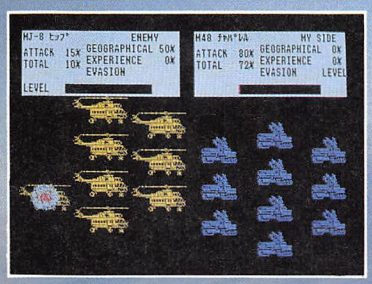
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷１－７－９・コーヨービル３Ｆ
TEL：03-479-4558

マイクロキャビン®

シミュレーションゲームはこの感覚がたまらない!!
ジリジリと敵を倒し、ジワジワと支配していく。
戦略方法は君の腕次第で感動のクライマックスへ。

1. プレイヤーはコンピュータと人間あわせて最高4人。
2. 1プレイヤーのユニット数は48個、ユニットの種類は最大20種類。
3. 世界各国の主要兵器121種類。





シミュレーションゲーム

SUPER大戦略

©1988 SYSTEMSOFT CORP.

■11月下旬発売■

MSX2 MEGA ROM Game Cartridge S-RAM カートリッジ対応

2メガロム・S-RAM付 ¥8,800

■バーコードナンバー■ 4988608 851803

いつも会いたい。

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻 完結篇

～さよなら、そして…～

© R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

■好評発売中■

MSX2 ROM版(4メガロム)……¥7,800

■開発進行中■

MSX2 DISK版(3.5″2DD)……¥7,800

■バーコードナンバー■

ROM版：4988608 825804

DISK版：4988608 825446

MSX 2 / S-RAM対応

MSX MUSIC対応FM音源(内蔵PSGにも対応)

★テレカサイズステッカー(4枚)、オリジナルポストカード付

★結婚式御招待状スタイルのカラーマニュアル

アドベンチャーゲーム

きまぐれオレンジ☆ロード

～夏のミラージュ～

©まつもと泉／集英社・日本テレビ・東宝

★コミックス・TVでおなじみの人気キャラ！

★鏡の中のアクトレスを始めとするヒット・サウンド全6曲！

★ドラマチックなストーリー展開！

(180%UP 当社比)

■好評発売中■

●PC-8801シリーズSR以降……¥7,800

●PC-9801シリーズ……¥7,800

■近日デビュー■

●MSX2(3.5″ディスク版)……¥7,800

■バーコードナンバー■

●8801 5″2D：4988608 842535

●9801 5″2HD：4988608 841552

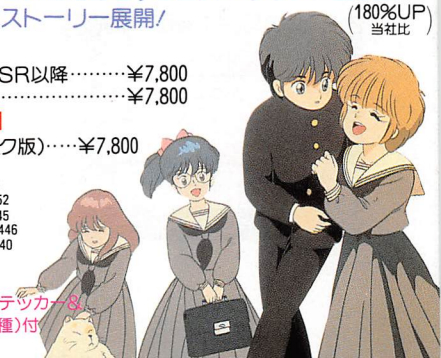
5″2DD：4988608 841545

3.5″2DD：4988608 841446

●MSX DISK版：4988608 843440

FM音源対応

●オレンジ★ロード・ステッカー&カセットレーベル(4種)付



「めぞん一刻・完結篇」特製ヒント集

どうしてもゲームが解けなくなってしまった人の為にヒント集を用意しています。エンディングまでクリアした人も意外な情報を得ることが出来るかも知れませんよ！「めぞん一刻・完結篇」特製ヒント集です。

御希望の方は60円切手8枚同封の上、住所・氏名・年齢・電話番号を記入し「めぞん一刻・完結篇」ヒント集の係までお送り下さい。

★元気にスタッフ募集中★

●ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人) ●音楽スタッフ

※担当、和田までTELにてご連絡下さい。

最新ソフト情報が聞ける インフォメーションダイヤル 0593-53-3611

〈通信販売〉 送料サービス

通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

STAC Software Technology & Communication

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます 当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

マイクロキャビン®

株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

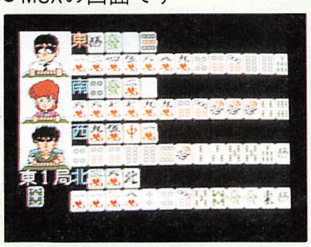
ぎゅわんぶらあ

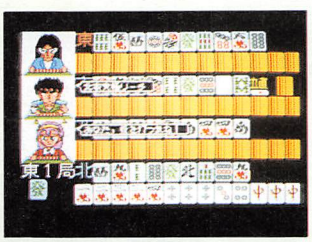
麻雀ゲーム

自己中心派

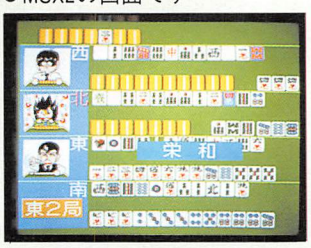
ヘタなメンツをそろえて、めいっぱいカッパグのは、おいしい麻雀といえます。「リーチ一発ツモ、裏ドラニテ、オーラス大逆転！」なんてのは、おいしさのフルコースです。あこぎだと他人にうらまれたって、おいしさを引き立てるスパイスみたいなもの。みんな**ぎゅわんぶらあ自己中心派**なんです。でも勝つことだけがおいしいのでしょうか。勝負だけじゃなく、歌ったり、踊ったり、お寿司で麻雀したり、もっとゲームの過程を楽しむおいしさもあるはずです。私達はそんなユニークなおいしい麻雀を、これからも追求していきたいと思います。

●MSXの画面です





●MSX2の画面です



MSX, **MSX2** 両専用

2メガROM

11月11日㈮発売　定価6,800円

- **MSX** 専用, **MSX2** 専用のそれぞれの画面表示がある欲張り設計.
- ♪FM PACを使用するとロン，チーなどの音声出力が，楽しめます.
- 12人の個性派雀士が君を待つ!!
- アニメーション効果で原作通りの麻雀模様.
  持杉　ドラ夫，律見江　ミエ，中島　ハコ，謎のじいさん，北家　拳士郎，タコ宮内，ゴッドハンド氏，店野　真澄太，オクトパシーふみ，貧乏おやじ，迷彩レディー，クリスチーネ・M，の12人を用意.
- 吸盤が見え隠れするタコ度判定(雀力判定機能)，初心者向け指導モード，オートモード付.

- **MSX** . ♪ . 2メガROM,RAM16K以上
- **MSX2** . ♪ . 2メガROM,RAM64K・VRAM128K以上

Copyright©片山まさゆき／講談社・ヤング マガジン
Copyright©1987 GAME ARTS／YELLOW HORN

▶バーコードナンバー　MSX自己中心派　4988649812016

▶ゲームアーツの通信販売は，なんと翌日発送!!　下記の銀行口座にゲームソフト代を振り込み後，ゲームアーツまで電話でお知らせください．入金確認後，ただちに宅急便でお送りします．また現金書留もご利用いただけます．(送料無料)住友銀行池袋支店　普通口座1102614

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは，当社が創作・開発した著作物です．レンタルや無断コピーを行なうと，著作権法により厳しく処罰されます．当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください．

株式会社ゲームアーツ
〒171　東京都豊島区南池袋2 9 9
第一池袋ホワイトビル7F
03(984)1136

NATSUME

しゃらくぼうすけ

三つ目族残党、写楽保介の大冒険活劇也

ドキドキハラハラ 三つ目がとおる

MSX1、MSX2対応 1メガROM

待ってました！ アクション A.V.G

手塚治虫原作のマンガをNATSUMEがゲームで、リバイバルするよ！

誘拐犯人をさがして世界を股にかけるぞ！

十一月発売

お代は只今、思案中。

号外だよ〜！

ファミコンからの異色移植だ！

東方見文録（とうほうけんぶんろく）

MSX2対応!
3.5″2DD
価格未定!
©1988ナツメ

©1974手塚プロダクション／1988ナツメ

HOT♥HOT インフォメーション 03-207-7500

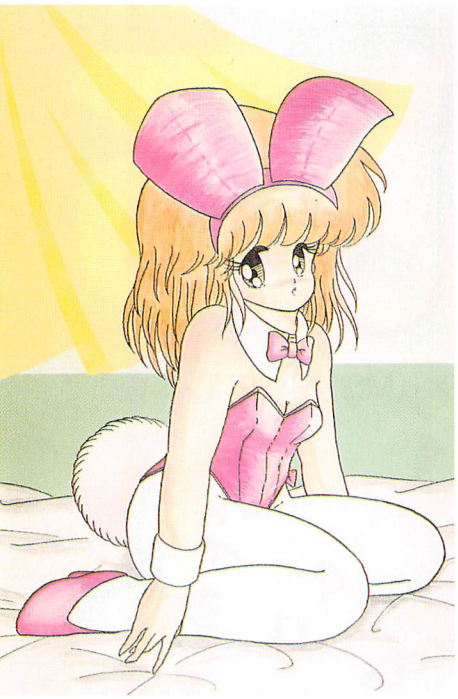
MSXはアスキーの商標です。

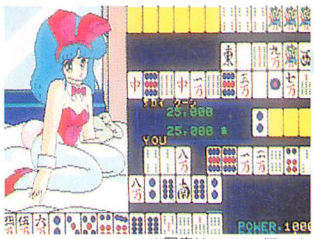
●通信販売ご希望の方は右記に現金書留で商品名を記入のうえ、申し込み下さい。（送料サービス）

ナツメ(株)
〒162 新宿区喜久井町39 萩ビル
☎03-232-5251

おまたせしました MSX版登場!!

あのハチャメチャ麻雀がMSX版でデビュー!





※写真はPC-9801版です

MSX2専用 3.5インチ2DD
予価 6,800円

Majaventure
まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀

まだまだあるぞ!! テクノポリスソフトのラインナップ

お嬢様くらぶ

- PC-8801シリーズ全機種用(VA対応)
- PC-9801F、VF、VM、VX用
- MSX2専用(DISK版)
- X-1シリーズ全機種用

※以下通販のみの販売中

- FM-7、77シリーズ用(5″、3.5″版)
- MZ-2500シリーズ用(要増設RAM)

全機種トランプ付　　価格　各6,800円

プロフェッショナル ベースボール

- MSX MSX2用(ROM版)
  RAM16K以上　　価格　4,800円

Majaventure
まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀

- PC-8801シリーズ全機種用(VA対応)
- PC-9801F、VF、VM、VX用
- X-1シリーズ全機種用(2枚組)

※以下近日発売予定

- MSX2専用(DISK版)

価格　各6,800円

東京終末戦争
トウキョウ ハルマゲドン

近日発売予定/
MSX2専用　(2メガROM)
予価7,800円

MSX JOYFUL PROGRAM LIBRARY プログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー

ROM版なのにリストが見られる!
それぞれゲーム50本以上満載!

☆ファンダムライブラリー①

- MSX MSX2用
  RAM8K以上34本、16K以上12本、32K以上4本収録

☆ファンダムライブラリー②

- MSX MSX2用
  RAM8K以上19本、16K以上21本、32K以上9本、MSX2専用3本収録

☆ファンダムライブラリー③

- MSX MSX2用
  RAM8K以上35本、16K以上6本、32K以上7本、MSX2専用2本収録

価格　各5,800円

MSXはアスキーの商標です。

■お店で売っていない時は
通信販売実施中/　(送料無料)
①商品名、機種名、②住所・氏名・TELを書いて、代金を現金書留で申し込み先に送って下さい。

■通販申し込み先
〒105 東京都港区新橋1-18-21
第一日比谷ビル
㈱徳間コミュニケーションズ
テクノポリスソフト通販　係

TECHNOPOLIS SOFT

徳間書店インターメディア株式会社
〒105 東京都港区新橋4−10−7
TEL.03(432)4471

T&ESOFT®

これは、銀河戦史に刻まれた、最大最後の戦いの記録である。

LAYDOCK 2
PROPAGANDA

★二人同時プレイ可能のスーパー・ムービー・スペース・シューティング・ゲーム。ＭＳＸ２に新たなマシンＭＳＸ２＋（プラス）が出現し、ここにレイドック最後の戦闘がはじまる。
連邦宇宙軍主力戦闘機〝ストーミーガンナー２〟を操り、銀河を蝕む敵、ウルティメイト・ボスを打破しよう。

★縦スクロールに、横スクロール、さらにスラント(斜)スクロールと、３スクロールを実現。しかもすべてが１ドットスムーススクロール!!　もちろん、敵も１ドットの動きで来襲。

★マップ・グラフィックスも、リニューアル。他に追随を許さない繊細性を画面全体に醸し出す。
ＭＳＸ２＋(プラス)が有する自然色モード（19,268色表示）も採用（オープニング・デモ）。

★10ステージでバトルを展開。超デカキャラも出現。またアニメーション・シーンもあり。

★ストーミーガンナー２は、レベルに応じて10種類のオプションウエポン装備可能。ナパーム型爆撃弾、空中機雷弾など、新型兵器が搭載可能。また、２機のストーミーガンナー２で、縦合体、横合体すれば、オプションウエポンがさらにパワーアップ。
（なお、一人プレイ時でも、レベルに応じてすべてのオプションウエポンが装備可能となりました。）

★シューティングゲームにＲＰＧ的レベルアップ法を採用している「レイドック」シリーズ。レイドック２ももちろん踏襲。シールドエネルギーとドッキングエネルギーの両パラメータも健在。

★ジョイスティック対応。

★ＢＧＭは、約10曲。内蔵ＦＭ音源、内蔵ＰＳＧ対応。もちろん、♪ MSX- music にも対応。

★レベルセーブは、ディスケット、ＰＡＣ(松下電器製)、もしくは♪ＦＭ－ＰＡＣ、いずれかに可能。

ストーリー

かつてストーミーガンナーを駆使した〝レイドック作戦〟の成功で、ギルセン軍との戦いに終止符を打った銀河連邦は、永遠の平和を獲得した。
そして数世紀の時が流れた……。
誰もが平和を信じ〝戦い〟という言葉ははるか過去のものとなり、あの名機〝ストーミーガンナー〟も素粒子レベルでデータ化、マイクロチップに収められてその存在すら忘れられていた。
ところが……平和の存続を脅かす存在が、まったく予期せぬ形で出現したのだ！
銀河連邦本部のある恒星系から４光年程離れた超巨星が爆発、そして収縮。
１個のブラックホールが誕生した。このありふれた物理現象による時空の歪みを利用し、未知の敵がこの世界との扉を開いたのだ。辺境の惑星が突然消滅した。これが空前絶後の侵略のプロローグだった。未知の敵の侵攻は加速度的で、再結成した連邦宇宙軍の反撃も敵の攻撃力のまえでは全く無力だった。
追い詰められた銀河連邦は、名機ストーミーガンナーの復活を決定した。マイクロチップのデータからレプリカを生成、新たにオプションウエポンを追加しストーミーガンナー２が誕生した。時間の猶予がない！装備の性能すら未知数なのだ。
しかし、一刻を争う連邦宇宙軍は出動を要請した。
二機のストーミーガンナー２が不気味に口を開けたブラックホールに向けて発進した。

そして、銀河戦史に残る最大最後の戦いの幕が、ここにきって落とされたのである。

LAYDOCK 2
LAST ATTACK

MSX 2+ 専用3.5″2DD・2枚組……¥6,800

販売元／松下電器産業株式会社　パナソフトセンター

●MSXマークはアスキーの商標です。

ジー・ディー GREATEST RIVER

© 1988 T&E SOFT

MSX2 RAM64K以上／VRAM128K以上
3.5″2DD・2枚組 ¥7,800

POTENTIAL

★700馬力のモンスターマシンを操って、世界各国のサーキットを駆け巡るコンチネンタル・サーカス、Formula 1グランプリレース。
世界最大の自動車スプリントレース。
★1988年実際に使用されているブラジルGPからオーストラリアGPまでの、全16のF1(エフワン)グランプリサーキットコースをリアルにシミュレート。様々なテクニックを持ったトップドライバー達と熾烈なバトルを繰り広げ、ドライバーズ・ポイントを争う。
★F1マシンのエンジン、サスペンション、タイヤ、ウイングは、各サーキットの特徴、天候に応じてセッティング可能。
★疑似3D表示による、パソコンカーレース初の二人同時プレイ。(もちろん、一人でもレースエントリー可能。)
★新開発のマルチスプライトルーチン*により、スプライト表示が倍増。緊張感みなぎる多彩な画面を実現。
★敵(他車)は単なる障害物ではなく、ドライバーの性格・思考が反映した動きを展開。テール・トゥ・ノーズやブロッキング等、実戦さながらの熱きバトルが繰り広げられる。
★ピットクルーのタイヤ交換、優勝時のシャンパンシャワーシーン等々、雰囲気を盛り上げるアニメーションを多数導入。
★戦績は、ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくはFM-PAC(松下電器製)、いずれかにセーブ可能。
★FM-PAC対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
★ジョイスティックおよびジョイハンドル(松下電器製)対応。
*マルチスプライトルーチンとは、通常一画面最大32枚のスプライトを64枚に増やすことを可能にした、画期的ルーチン。

シグナルが赤から青へ変わる瞬間(とき)　静から動へ……。

甲高いエキゾースト・ノートを残して

第1コーナーへ。

冷たく研ぎすまされた神経と

熱く燃える情熱が死線を超えて爆走する。

めざせ!! 栄光のグレイ

アドベンチャーゲーム

これがA.V.G.の夢だった……。

全編アニメーション!

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。
レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

Produced by T&E SOFT RACING TEAM

10月15日発売!!

Greatest Driver のTシャツ
通信販売実施中——!!

SIZE(M.L) ¥1,700（送料¥300）

テストドライバー。

ATTACK '88 in SUZUKA (8・20)

★グレイテストドライバー発売記念レーシングカート大会を、鈴鹿サーキットで開催しました。
多数のご参加ありがとうございました。GDにご期待ください。

画面はすべて開発中のものです。

SPECIFICATION

★"画面数"という言葉は死語になる。"全100シーン"を総てアニメーションで構成した、新世代アニメ・アドベンチャーゲーム。
★アイポイントカーソルの採用とマルチウインドゥ表示により、操作性を大幅に向上。
【マウス(PC-98版はバスマウス対応)、ジョイスティック対応】
★付属のメロディーモジュールがシナリオと巧みに融合、臨場感あふれるストーリーを展開。
★主人公は二人、地上と宇宙空間を舞台に同時進行。(プレイヤーはひとり二役で冒険)
★ムービー感覚のB.G.M.と迫真の効果音。
PC-88SR：サウンドボードII対応のステレオサウンド。内蔵FM音源にも対応。
MSX2 ：FM-PAC(松下電器製)対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
PC-98V ：サウンドボード対応のFM音源サウンド。
X1turbo ：FM音源対応のステレオサウンド。
FM77AV：繊細かつ大迫力のFM音源サウンド。
★MSX2版のセーブ方法は、3種類。ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくはFM-PACに可能。
★PC-88SR版は、NEC純正128Kbyteラムボード、I/Oデータ機器製1メガおよび2メガラムボードに対応。

発売機種・価格▶全機種 ¥8,800

PC-8801mkIISR以上(2ドライブ専用)
5"2D・6枚組11月上旬発売予定!!

- FM77AVシリーズ (2ドライブ専用)……3.5"2D・6枚組
- MSX2 (RAM64K以上 VRAM128K以上)……3.5"2DD・3枚組
- X1turboシリーズ (2ドライブ専用)……5"2D・6枚組
- PC-9801VM/VX, PC-286V……5"2HD・2枚組
- PC-9801UV/UX, PC-286U……3.5"2HD・2枚組

＊ディスケット枚数は変更される場合があります
●MSXマークはアスキーの商標です。

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME——【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

© 1988 T&E SOFT

サイオブレードグッズ 通信販売実施中!

●Tシャツ(M・L) ¥1,700 (送料¥300)
●サイオボール ¥500 (送料¥300)
●ミラーコーティングポスター(B2) ¥1,200 (送料¥300)

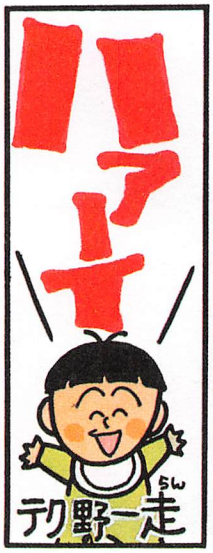
■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.19ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

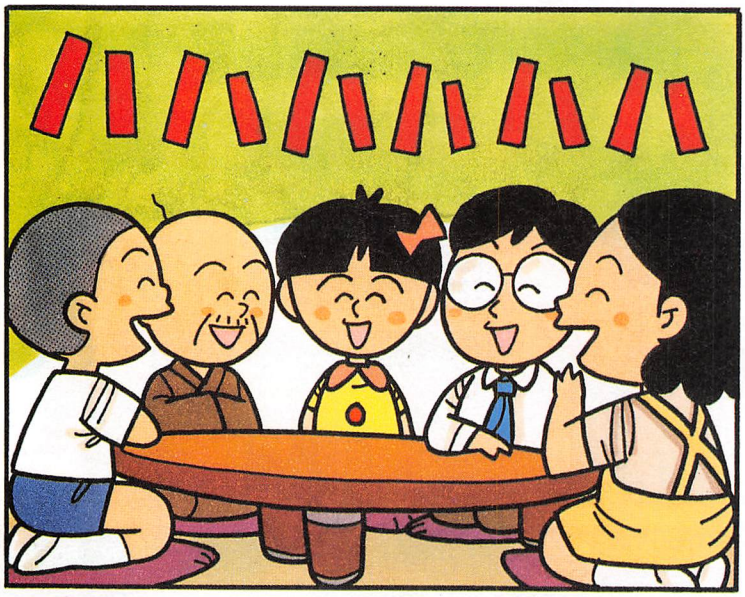
T&ESOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.19 請求券 Mファン11月号

ほのぼの広告まんが テク野さん

テクノポリス編集部
& 佐藤 元





幸せを呼ぶパソコンゲーム誌

テクノポリス

11月号
好評発売中

定価480円
毎月8日発売
徳間書店

MSX2+の新機能と新製品4機種のカタログ

FAN RADAR ファンレーダー

MSX2+のふつの新機能をひとつずつ探って2+のおもしろさが見えてきたら、新製品4機種のカタログをもとに購入計画を立てよう。

MSX ツープラス 2+

FS-A1WX
松下電器
☎06-908-1151
10月21日発売予定 69,800円

HB-F1XDJ
ソニー
☎03-448-3311
10月21日発売予定 69,800円

PHC-70FD
三洋電機
☎06-443-5141
11月4日発売予定 64,800円

FS-A1FX
松下電器
☎06-908-1151
10月21日発売予定 57,800円

※詳細は100ページ参照

MSX2+の画面の動きはひとあじ違う 縦横スクロールで ゲームがもっとダイナミックになる

『グラディウス』などの画面が横に流れていくのが横スクロール、『アレスタ』などの縦に流れていくのが縦スクロールだ。MSX2+の縦横スクロール機能は、あらかじめ数画面ぶんある大きな背景(マップなど)を描いておいて、そこから画面ぶんの大きさを切り出し、一瞬のうちにそれを少しずつずらしながら表示することができる。だから、マップが速くなめらかにスクロールするのだ。これは、ファミコンやPCエンジンなどのゲームマシンなみの機能で、ハードウェアスクロールと呼ばれるものだ。

この新機能を使うと、よりハデなゲームが作れるようになる。発売予定のMSX2+専用ゲーム『レイドック2』(パナソフトセンター／開発T&Eソフト)や『F-1スピリット3Dスペシャル』(パナソフトセンター／開発コナミ)では、ハードウェアスクロールですごい効果を出しているのだ(カミングスーンP112〜113参照)。

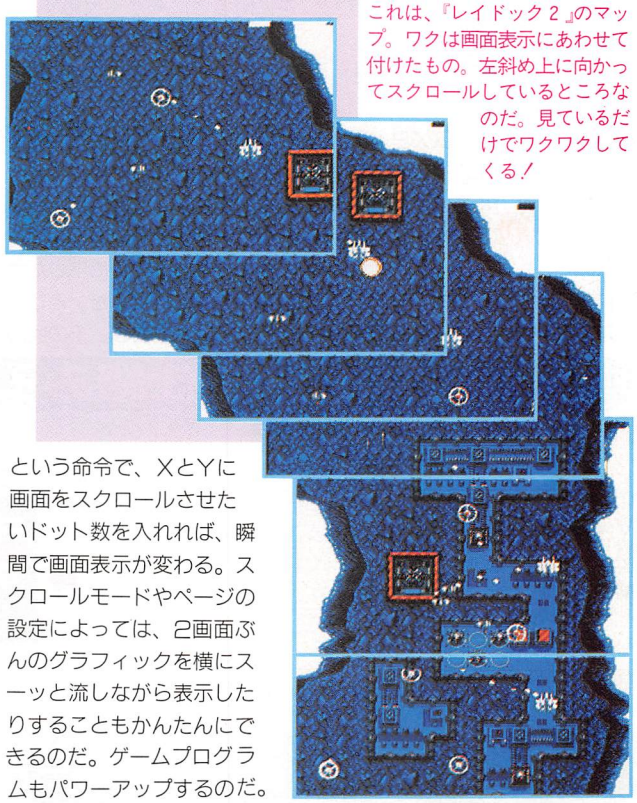
たとえば、右のマップは『レイドック2』のスタート直後で、ワクのなかが1画面に表示される部分。いままではいちばん下の2コマぶんのように縦にしかスクロールしていなかったのに、MSX2+では斜めにもスーッとスクロールする。また、『F-1スピリット3Dスペシャル』では、サーキットのまわりの風景がダイナミックに横スクロールするのだ。

縦横スクロールが使えるのは市販ゲームだけではない。BASICでもかんたんに縦横スクロールできるのだ。

SET SCROLL(X, Y, (スクロールモード), (ページ))

という命令で、XとYに画面をスクロールさせたいドット数を入れれば、瞬間で画面表示が変わる。スクロールモードやページの設定によっては、2画面ぶんのグラフィックを横にスーッと流しながら表示したりすることもかんたんにできるのだ。ゲームプログラムもパワーアップするのだ。

スムーズなマップスクロール



これは、『レイドック2』のマップ。ワクは画面表示にあわせて付けたもの。左斜め上に向かってスクロールしているところなのだ。見ているだけでワクワクしてくる!

ダイナミックなドライブ感覚

『F-1スピリット3Dスペシャル』では、全体画面の上のほうに表示されているドライバーの目前に広がる景色が、カーブを曲がっているときに「ガー」という走行音とともにすごいスピードで横スクロールするのだ。この景色を、左に曲がっていく手前で撮影してマップにしたのが、上のほうでパノラマしている細長い部分。150キロくらいで走っているときにはこのマップぶんがコンマ2秒くらいで流れるのだ。まだ完成していないので写真が載せられないのだが、レース画面以外にも、ブレーキなどの部品を選んでマシンを作るシーンでも横スクロールがふんだんに使われるらしい。

©T&Eソフト ©コナミ

MSX2+のグラフィックはとてもなめらか 自然画表示モードで 風景やイラストがそのまま表示できる

自然画表示モードというのは、右の大きな写真(パナソフトから発売されている『激走ニャンクル』をMSX2+で動かしたときにだけ表示されるデモ画面だ)を見るとピンとくるように、MSX2よりもずっと自然な感じのグラフィックが表示できるということだ。

まるでイラストそのままの自然な色使いができるのは、色数が増えたからにほかならない。MSX2では最大512色だったのに、自然画表示モードではなんと19268色も使えるのだ。ふつうに考えると、画面表示のもとになるデータ(VRAM)の量を多くしたのかなと思いがちだが、なぜかVRAMはMSX2と同じだ。これはいままでのRGBではない、YJK方式という、新しい色の表し方を採用したからなのだ。

■RGBとYJK方式

RGBでは、光の3原色の赤(Red)、緑(Green)、青(Blue)の明るさを各8段階に調整して色を作っている。つまり、色と明るさを同じレベルで扱っているのだ。ところが、人間の目には「色に関してはけっこう荒く、逆に明るさに細かく反応する」という特性がある。つまり、色の付け方がおおまかでも、明るさが細かく変わっていればきれいに見えるわけだ。この特性を利用したのがYJK方式だ。

いままではVRAMに1ドットの色と明るさをいっしょにした値が入り、その値に応じた色が直接表示されていた。ところが、YJK方式では、下の図のように、YJK変換装置とYJKフィルターといった感じのものがある。これで色は4ドットずつしか変えられない代わりに色数が豊富に使え、明るさは1ドットごとに32段階に調整できるようになるのだ。

■YJK方式の弱点

ただ、弱点もある。まったく違う色が斜めの線でとなりあっている部分では、色を4ドットおきにしか変えられないため、境界線付近で色がにじんだようになってしまう。大きな写真のニャンクルの耳のあたりを見ると確かにちょっと変だ。でも、色あいやムードは断然すぐれているのだ。

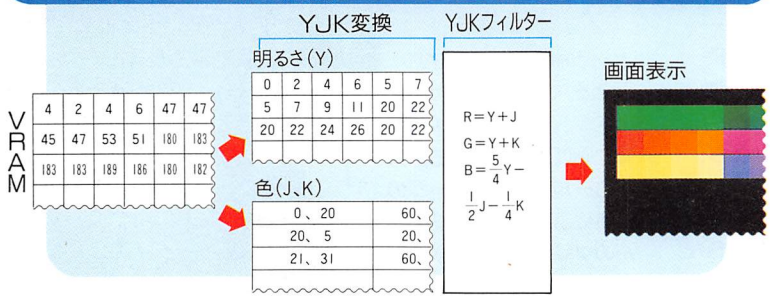
RGBの場合

YJK方式の場合

白のグラデーションはRGBとYJK方式でこんなに違っている

『激走ニャンクル』をMSX2+ではじめたときにだけ見られるのだ

YJK方式の仕組み



YJK方式の画面に文字を表示することもできる。自然画を使った魅力的なAVGとか、おもしろそうだ

こんなゲームができるかも!?

MSX2+の規格を見てみると FM音源は オプションになっていた

MSX2+は、もちろん、MSX1やMSX2用ソフトも使える。では、逆にMSX2+にしかないものは? 3つの新機能以外に変わったところは、

①初期画面でMSXマークの出し方が変わって速くなった

②VRAMがすくなくとも128Kバイトになった(MSX2では最低64Kバイトだった)

③②にともなっていままでは初期画面でVRAMの容量を表示していたのが、メインRAMの容量を表示するようになった

④JIS第1水準の漢字ROMが標準装備されるようになった

⑤MSX2でオプションだったFM音源はMSX-AUDIO(ヤマハのMSX2が内蔵していた)だったのだが、2+ではMSX-MUSIC(新製品4機種中3機種が内蔵)になった

初期画面が横スクロール

MSXマークが横スクロールで一瞬にして現れ、RAMの容量が表示される

MSX2+はプログラムに漢字が使える日本語BASICでリストがずっとにぎやかになる

右の写真のように、日本語BASICでは漢字を英数字やカタカナと同じように使える。リストを打ちこんでいるときはもとより、INPUT文での入力でも、カーソルが出ているときならいつでも漢字入力できるのだ。

CALL KANJI

という命令で漢字モードに入ってしまえば、Ctrlキーを押しながらスペースキーを押すだけで、漢字入力ができるようになる。カタカナの文字を打ちこむときにカナキーを押すのと同じ感覚だ。

漢字入力は、MSX-JE(日本語フロントエンドプロセッサ：キー入力の内容を直接本体へは送らずに、自分のなかで漢字やかなに変換してから本体に送る装置)がある場合は、連文節変換になり、下の写真のように、画面のいちばん下の行で、ワープロのように文節単位で変換していく。ない場合は単漢変換になり、1文字入力するごとに、その読みの変換候補がいちばん下の行に表示され、カーソルキーで漢字を選んで入力する。

■どこにでも文字が表示できる

日本語BASICのもうひとつの特徴は、どのSCREENモードでもPRINT文がふつうに使えることだ。いままでは、SCREEN0と1以外では、

OPEN"GRP:"AS#1:PRINT#1,"MSX"

のようにしないと文字が表示できなかったのだが、たんに、

PRINT"MSX"

とするだけで文字が表示できる。

また、いままでは、

DRAW"BM8,8"

のようにしてグラフィック系の命令を使わないと表示位置を指定できなかったのだが、これも、

LOCATE1,1

というようにテキスト座標でかんたんに指定できるのだ。

どのSCREENモードでも表示できるおかげで、上の写真のようにいろいろな大きさの文字が表示できて楽しい。いちばん大きいのはSCREEN3のときで、1画面に4文字×3行ぶんしか入らない。いちばん小さいのは、SCREEN0でインターレースモード(画面がすこしチラつくかわりに、表示ライン数を倍にするモード)を指定したときで、1画面に72文字×24行も表示できる。このほかにも、表示される漢字のドット数を調節してもっとたくさんの文字を表示することもできる。

■Disk BASIC2との違い

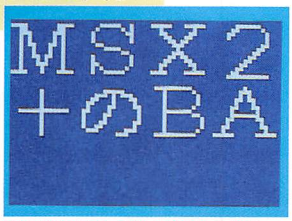
ところで、MSX2+よりも早く、すでにアスキーから発売されている『MSX-DOS2』に付いているDisk BASIC2も漢字が使えるのだが、Disk BASIC2とMSX2+の日本語BASICとは内容がすこし違っている。Disk BASIC2ではグラフィック画面でもプログラムの入力ができるのだが、日本語BASICではテキストモードでしか文字の入力ができないのだ。

■MSX2を2+にできるか？

FM音源は、MSX2でもFMパックを付ければ対応できるし、日本語の機能は、FFBの31ページで紹介している『MSX標準日本語カートリッジ』を使えば日本語BASICもクリアできる。もしかしたらいま持っているMSX2を2+にできるのでは？　と思いたくなるのはやまやまなのだが、縦横スクロールと自然画表示モードだけは、MSX2ではマネができないのだ。これから発売されるMSX2+専用のゲームのほとんどは、まえのページですこしだけ紹介した2つのゲームのように、この2つの新機能(とくに縦横スクロール)を使うので、グラフィックや動きが格段によくなるであろうMSX2+専用のゲームをプレイするためには、どうしても本体を買い替える必要があるわけだ。

SCREEN 1 でのリスト表示。この大きさだと16文字×12行表示できる

大きな文字



SCREEN 3 では 4 文字× 2 行

小さな文字

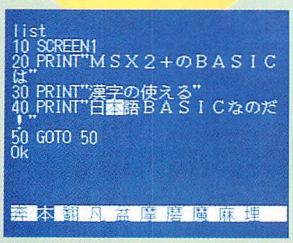
SCREEN 0 では32文字×24行

のようにいろいろな大きさの文字が表示できて楽しい。いちばん大きいのはSCREEN3のときで、1画面に4文字×3行ぶんしか入らない。いちばん小さいのは、SCREEN0でインターレースモード(画面がすこしチラつくかわりに、表示ライン数を倍にするモード)を指定したときで、1画面に72文字×24行も表示できる。このほかにも、表示される漢字のドット数を調節してもっとたくさんの文字を表示することもできる。

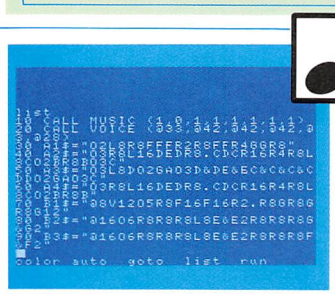
MSX-JEの場合

連文節変換は入力の効率がいい

単漢変換の場合



単漢変換だとかなりめんどうだ



拡張BASICでの演奏風景(？)

MSX-MUSICマーク

という5点だ。ここで気になるのは⑤のFM音源だろう。MSX2+ではFM音源が標準になるのでは？　と思われていたのに、またもオプションだった。つまり、内蔵していてもしていなくてもMSX2+という規格とは関係ないということだ。だからMSX2+の新製品のうちFS-A1FXだけはFM音源を内蔵していない。

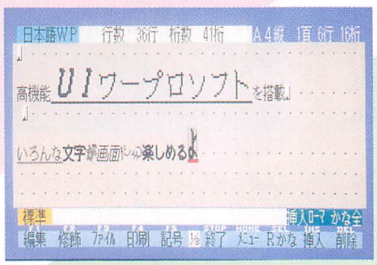
ちなみに、新製品すべてが内蔵しているディスクドライブも、MSX2+の標準仕様ではなく、FM音源と同じくオプションだ。

MSX2+の新製品はどれも個性的
4つのタイプから
自分に合わせていろいろセレクトできる

年内に発売が予定されているMSX2+の新製品は4機種ある。全体の特徴は、すべてディスクドライブを内蔵していることと、ほとんどがFM音源を内蔵していることだろう。そのぶん価格は高くなって、A1やF1IIのような3万円を切る価格のマシンは姿を消してしまった。そして、機種単体で見ると、いままでよりも目的で機種が選べるようになった。いちばん安いFS-A1FXはいままでMSX2にFMパックを差して使っていたユーザーが買い替えるのによさそうだし、ワープロソフトを内蔵しているFS-A1WXはMSXから買い替える人やはじめてMSXを買う人にとってフレンドリーだ。プログラムの自作派にとっては、BASICコンパイラを内蔵しているPHC-70FDがおもしろいし、ゲームの自作にチャレンジするなら、HB-F1XDJの『ゲームプログラミングツール』が魅力だ。

ワープロソフト内蔵で買ったその日から使える
FS-A1WX

松下電器



『A1WXワープロ』の初期画面

ポーズボタンと連射コントローラ、FM音源を持っている。漢字機能は、JIS第2水準漢字ROMと文節学習機能を持ったMSX-JEを内蔵。また、同社のラップトップワープロのUIPROシリーズと同じ機能の『A1WXワープロ』というソフトが内蔵されている。ワープロの操作をやさしくするため、キーボードに特殊なキーが付いていたり、キートップにワープロのキー説明が書かれていたりする(マウスを使った編集もできる)。また、内蔵ソフトをオフにするスイッチも付いている。●重さ=3.3kg、外形寸法=幅425×高さ89×奥行き292(ミリ)、価格=6万9800円

付属のゲームプログラミングツールで自作ゲームが作れる
HB-F1XDJ

ソニー

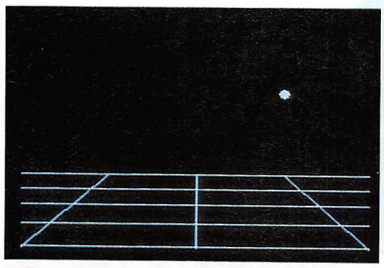
付属ソフト『ゲームプログラミングツール』で作った自作ゲーム

FIXD同様、スピードコントローラと連射ターボがついているほか、FM音源やJIS第2水準の漢字ROM、第2水準に対応した約15万語の辞書ROM、そして連文節変換のMSX-JEを内蔵している。内蔵ソフトはなく、オマケはディスクに入っている『ゲームプログラミングツール』と、付属してくる『ゲームプログラミング解説本』という100ページくらいの本。本を読みながらディスクに入っているゲーム作り用のツール(スペック表参照)を使えば自作ゲームが作れるという内容。●重さ=3.7kg、外形寸法=幅416.5×高さ81.5×奥行き300(ミリ)、価格=6万9800円

BASICコンパイラ内蔵で自分で高速ゲームが作れる

PHC-70FD

三洋電機



『BASICコンパイラ』のデモ。３Ｄ画面だ！

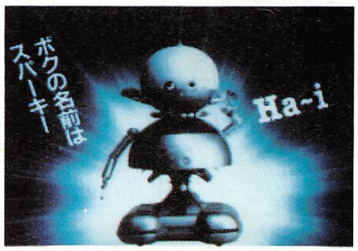
ポーズボタンと連射コントローラ、ＦＭ音源を内蔵している。日本語機能はＭＳＸ２＋の標準で、ＪＩＳ第Ｉ水準の漢字ＲＯＭと単漢字変換が使える。また、ＢＡＳＩＣコンパイラを内蔵しており、すでにあるＢＡＳＩＣプログラムにすこし手を加えるけで、実行速度を飛躍的に速くすることができる。内容はアスキーから発売されている『MSXべーしっ君』と同じだ。●重さ＝3.6kg、外形寸法＝幅410×高さ89×奥行き334(ミリ)、価格＝６万4800円

基本機能にしぼって価格を5万円台に押さえた

FS-A1FX

松下電器

ポーズボタンと連射コントローラを持っているほかは、ＭＳＸ２＋の標準で、ＪＩＳ第Ｉ水準の漢字ＲＯＭと単漢変換が使える。内蔵ソフトはＦＳ-ＡＩＦと同じ『コックピットＩ』で、内蔵時計の時間あわせやカレンダーの表示などができる。ＦＭ音源は内蔵していないので、ＦＭ音源を使うときはＦＭパックが必要だ。●重さ＝3.3kg、外形寸法＝幅425×高さ89×奥行き292(ミリ)、価格＝５万7800円



システムディスクの自然画ギャラリー

■MSX2＋の新機種スペック表

品番		FS-A1WX	HB-F1XDJ	PHC-70FD	FS-A1FX
ROM		漢字BASIC 80K DISK BASIC 16K 内蔵ワープロソフト 368K MSX-JE 32K 辞書 512K 漢字ROM(JIS第Ⅰ・第2水準) 256K FM音源拡張BASIC 16K	漢字BASIC 80K DISK BASIC 16K MSX-JE 32K 辞書 512K 漢字ROM(JIS第Ⅰ・第2水準) 256K FM音源拡張BASIC 16K	漢字BASIC 80K DISK BASIC 16K BASICコンパイラ 16K 漢字ROM(JIS第Ⅰ水準) 128K FM音源拡張BASIC 16K	漢字BASIC 80K DISK BASIC 16K 内蔵ソフト 32K 漢字ROM(JIS第Ⅰ水準) 128K
RAM		64K			
VRAM		128K			
SRAM		16K(内蔵ワープロソフト用)	—		
画面表示	テキスト(文字表示)	英数・かな ；32文字×24行/80文字×24行 漢　字 ；最大＝32文字×13行(ノンインターレース時)40文字×24行(インターレース時)			
	グラフィック	512/256ドット×212/192ドット			
	スプライト	8スプライト/ライン 32面			
	カラー	512色中16色、256色同時 19,286色(自然画表示モード)			
サウンド	PSG	8オクターブ3重和音及び1効果音			
	FM音源(MSX-MUSIC)	FM9重和音またはFM6重和音＋リズム音5音			—
カセットインターフェイス	方式	FSK			
	ボーレート	1200/2400ボー			
付属ソフト		FS-A1WX システムディスク1 ●24ドット漢字フォント※1 ●図形作成プログラム※2 ●リフィルデータ※3 FS-A1WX システムディスク2 ●MSX-DOS ●FS-A1WX用付属ソフト※4 (ディスクツール グラフィックツール 自然画ギャラリー)	●ゲームプログラミングツール※5 (●ツール：グラフィックエディタ、キャラクタエディタ、スプライトエディタ、プレイ文エディタ(PSG/FM音源) ●システムツール：ディスクコピー、BASICファイラー ●サンプルゲーム：付属のゲームプログラミング解説本に掲載されているサンプルプログラム ●おまけプログラム：漢字タイプライター、アニメーションなど) ●MSX-DOS	システムディスク ●MSX2＋デモ (自然画表示モード 縦横スクロール) ●FM音源デモ ●BASICコンパイラデモ※6	システムディスク ●MSX-DOS ●FS-A1FX付属ソフト※4 (ディスクツール グラフィックツール 自然画ギャラリー)

※1　『A1WXワープロ』で、装飾文字を印字するときに使う漢字フォント／※2　ワープロ文書中の図形枠に入れる絵を作成する／※3　『A1WXワープロ』でシステム手帳用の印字をするツール／※4　FS-A1FMに付属していたディスクと同じディスクツールとグラフィックツール／※5　付属の『ゲームプログラミング解説本』と合わせて自作ゲームが作れるツールが入っている／※6　同じプログラムをBASICで実行したあとにBASICコンパイラで実行する

12月上旬発売予定

何倍も成長した伝説のシューティングゲームが登場だっ！

FAN'NEW

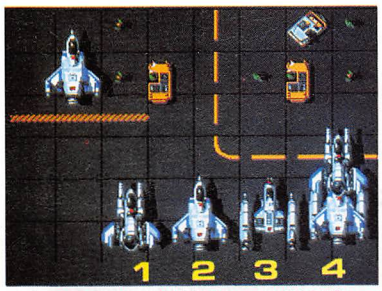
ゼビウス ファードラウト伝説

ナムコ
☎03-756-2311

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	6,800円

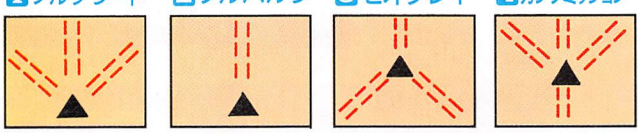
いっこで2度おいしいMSX版

ゲームセンターで爆発的にヒットして、さらにパソコン界、ファミコンまでのプレイヤーを熱くさせたゼビウス。そんなシューティングゲームの帝王がMSX版になる。しかもMSX版はゲームセンター版を忠実に再現したミッション1のほかに、やたら難しいオリジナルステージのミッション2が加わった2本だてになって、より楽しみが多くなった。また、ミッション2ではソルバルウを含めた4機の自機から選択してゲームができて、パワーアップアイテムも出てくるのだ。MSX版はいっこで2度おいしいぞ。



え〜と。4機の中から1機を選ぶのは、どれにしようか迷ってしまう……

1ソルグラード　2ソルバルウ　3ゼオダレイ　4ガンプミッション



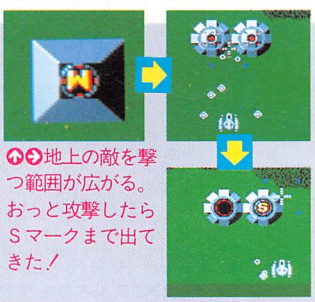
上の写真の番号の自機の名前と、対空攻撃を図で表したもの。どう見てもガンプミッションがお得だけど、マニアックな人はソルバルウがいい？

アルファベットでパワーアップ

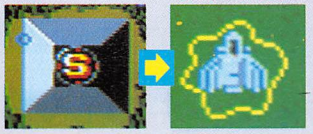
ミッション2の大きな特長は、パワーアップアイテムが4種類あること。地上の敵を攻撃すると残骸の中からアルファベットのマークが出る。そいつを取ると自機がパワーアップする。ただしWだけは、すでに取っている場合と自機がガンプミッションのときにはなにも起こらず、点数が加算されるだけだ。

画面上の敵を全滅させるのがこのマーク

これは得点アップ。点数かせぎにもってこい



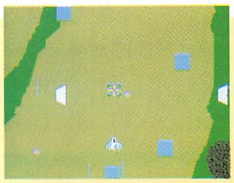
地上の敵を撃つ範囲が広がる。おっと攻撃したらSマークまで出てきた！



バリアをはれるので重宝するアイテムだけど、そんなに強力ではない

小型の敵の攻撃に変化がついた！

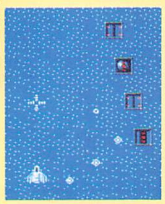
ゲームの設定では、ミッション2はミッション1のストーリーの続きになっている。で、そのミッション2は敵の攻撃に変化がいっぱいついて、かなりハデなのだ。もちろんもとのゼビウスで活躍していた敵も出てくるけど、新しくて強力な敵も出てくるので、ゲーセン版を極めたという人にもオススメ。



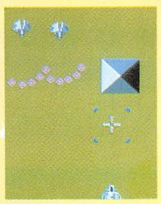
バキュラが横回転する発展型の敵。しかも横からも襲ってくるというやなヤツ

写真の左にいる3体の敵は潜水艦タイプで、ちょうど姿を現したところ。水中では影すら見えない

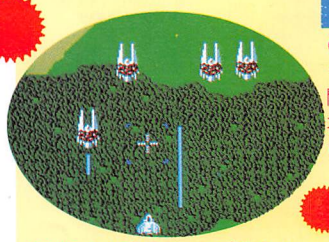
おっといきなり森の中からの攻撃だ！　それにしても弾の出し方がハデなやつだな〜



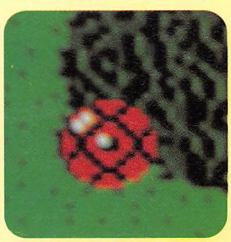
この砲台にはシャッターがあり、閉じているときは攻撃しても死なない。やっかいだ



後ろから飛んできて逃げ際に弾を吐いていくヤツ。敵は前から来るものばかりではない

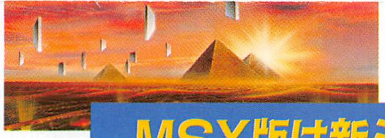


後ろから前にジャンプするように移動して、レーザーを放つ。集団で襲ってくると困る



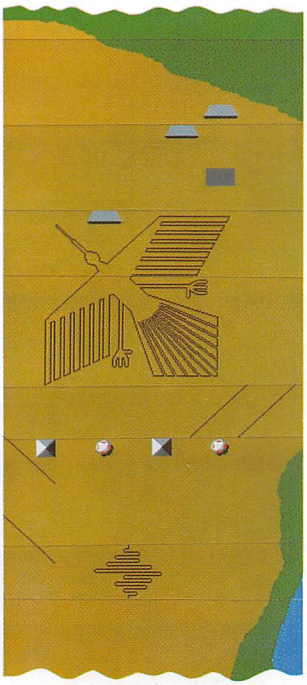
赤い玉が飛んできて、突然はじける。あぶないあぶない

©ナムコ



MSX版は新ミッションが加わり、いっちゃんムズイ！

⬆死ぬまでエンエンと続く



ミッション1 ⬆

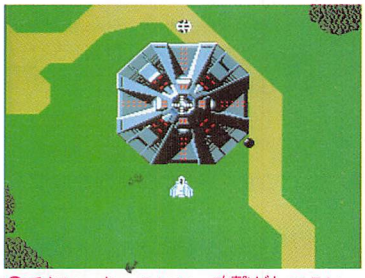
これがゲームセンター版から移植のミッション1だ。自機がなくならない限りエンエンと続くシステムも同じ。とくに画面はゲームセンター版とほとんど変わらない美しさ。スピード感もバッチリなんだけど、雑誌じゃわからないのが残念だ。地上絵もあるので、スペシャル・フラッグを出すウル技もできる。

大型キャラ強し！

かの有名な敵キャラ、アンドアジェネシスも健在だ。前後にふらふらしたり時間切れで逃げることはなくなったけど、迫力が落ちたわけじゃあない。

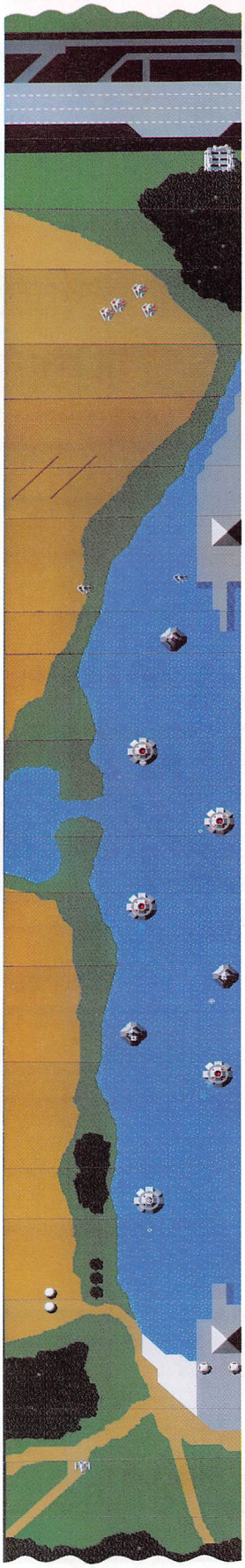
デモ画面

ミッション1のプロローグ。ゼビウス軍を偵察しにソルバルウが出撃する。



⬆でかい、かっこいい、攻撃がしつこい、の3拍子そろったアンドアジェネシス。しとめると中心からブラグザが急速に逃げる

⬆敵が増えつつ16エリアまで



ミッション2 ⬆

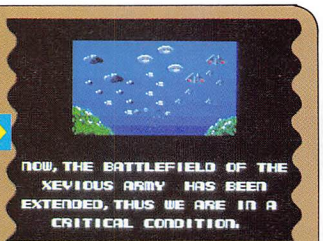
こっちはミッション1より数段難しくなっているので、最初はガンプミッションを選んで戦ったほうがいいかもしれない。いかにパワーアップアイテムがあるとはいっても、なかなかかんたんには進まない。

最終の16エリアをクリアすると、なんと感動のエンディングが見られるしくみになっている。

中型キャラ強し！

ゲーム中に苦しめられるのが、中型キャラの異常にしつこい攻撃だ。特に空中物は、突然出るわついてくるわで、ほんとうにまいってしまうぞ。右に紹介してあるのはほんの一部だけど、それぞれ特長のある攻撃をしてくるのがわかる。ソルバルウで戦うには、ちょっと苦しい。

デモ画面



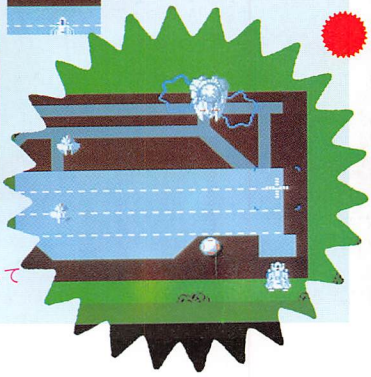
ミッション2のプロローグは1の延長線上にある。1で全滅したソルバルウ、そして侵略するゼビウス軍に対抗すべく新しい旅立ちとなるのだ。

⬅右のマップにもいるこいつは弾をばらまいてくる。中型キャラでは楽なほうだ

⬅前部の口を開けてレーザー攻撃をしてくる怖いヤツ。ちょっとたいへん

⬆あのしつこく追ってくるゾシーが巨大化すると、やはりしつこかった

⬆アンドアジェネシスJr.みたい。取り囲んで攻撃してきてとても怖い



⬅こいつはバリアみたいなものを放って攻撃してくる。かなり手強いぞ！

発売中

シリーズついに最終話。新たな敵は誰なのかな？

ウイングマン Special

さらば夢戦士

エニックス
☎03-366-4345

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

コマンド選択式のアドベンチャー 移植だけど絵はカンペキ

人気のアドベンチャーゲーム、ウイングマンシリーズの最終話が、できたてのほやほやで発売になった。コマンドを入力してゲームを進め、途中に出現するポドリムスからの刺客を倒していく。最終目的は悪の帝王ライエルを倒すこと。他機種からの移植だけど前作から比べると絵がぐっときれいになった。最終話なんだもん。やっぱりこうでなくちゃね。

あおいさんの左腕の下に見えるのが白い手。これはなんですか？

なんですか？モード

どこかを見たい、何かを取りたい、誰かをたたきたい。でも、見たいものやたたきたい人の名前がまだわかっていないときには、このモードが助けてくれる。見る・取るなどの行動を入力したあとにリターンキーを押すと白い手が出てくる。その手を動かして目的を指差すだけで、目標物の名前が入力されてしまうのだ。知らないものもこうやってしまえば、かんたんにわかるからとっても便利。いっぱい活用しよう。

戦闘モード

ゲーム中に突然ポドリムスからの刺客が出てくる。いっしょに行動しているあおいさんが「ケン坊、敵よ！」と言ったあとすぐに、画面の下がとつぜん戦闘モードに変わる。ケン坊こと広野健太がウイングマンになって（とはいっても変身のシーンなんかはないけど）スパイラルカットやビームフラッシャーなどの7種類の技で攻撃するのだ。刺客はどんなときに出てくるのか決まっていないし、戦いを断ることができないところが正義の味方のつらいところ。

右のバーが健太のエネルギーで左は刺客のもの。ヒートショックを決めたところ

メイン画面 戦闘モード以外は、ほとんどこの画面でゲームが進行する。

アイテム ゲーム中に取ったアイテムが表示される。全部で25個もあるんだけど、いちどに持てるのは16個まで。ゲームクリアのためのアイテムだけでなく、遊びとして使えるものもある。

かざり この意味ありげな3人は単なるかざりです。

顔 健太とあおいさんはいっしょに行動し、2人と話している相手の顔がここに出る。

コマンド&会話&戦場 戦闘モード以外は、話す相手のセリフが出たりコマンドが入力されるところ。

登場人物は女の子が主役！ 中には悪いやつがいるかも

ヒーローアクション部のメンバーは女の子（ウイングガールズ）が中心。ウイングガールズはどの子もかわいくて、ついつい見とれてしまう。コマンドやゲーム進行、会話の内容によって表情が変わるところもなかなか凝っている。原作よりはちょっと頭が大きいけど、彼女たちの表情やポーズを見るだけでも十分楽しめちゃう。なんとなく健太がうらやましかったりして。

布沢久美子

新聞部員で活発な彼女。いつも何かスクープはないかと言っている

美森くるみ

アイドル歌手が本職なのに、なぜかウイングガールズでもあるのだ

桜瀬 りろ

リボンがトレードマーク。もとは敵だったけど、正義の味方に転身

夢 あおい

あおいさんの忠告を聞きつつゲームしよう。怒った顔もかわいいね

ヴィム

この子はウイングガールズじゃない。ゲームのカギをにぎる大切な人

森本 桃子

健太を「リーダー」と呼んでしたう。ちょっとはにかんだ顔だね

小川 美紅

おとなしい女の子。干してある下着を取ろうとしたら怒ってしまうぞ

©エニックス／TAMTAM／集英社／桂正和
※画面は開発中のものです。

ゲームストーリーは2章だて どこにいても敵がくるぞ！

最終話は2つのシーンで構成されている。シーン1は、ヒーローアクション部のメンバーが合宿のために泊まっているホテルが舞台。シーン2はがらりと変わって、メンバーの住んでる街が舞台になる。どっちにしてもポドリムスからの刺客は、どんなところでも健太たちを狙ってくるぞ。みんなぼやぼやしていちゃだめ！

オープニング画面で、ライエル（右）がウイングマンの息の根を止めろと部下のナースに命じているところ。ナースに比べて、ライエルの大きいこと！

シーン1 合宿で海に来た

オープニングが終わるとホテルからゲームがスタート。登場人物はホテルの中かホテルの周辺に必ずいるので、とにかく行けるところはどこでも行ってしまおう。メイン画面に出てきた人に話しかけるのがゲームを進める基本の行動。会話をしているうちに次の目的が分かるし、なんとなくヒントを話す人もいる。あおいさんのアドバイスをよく聞きつつ、ゲームを進めていこう。

女の子の部屋

渡辺くんは女の子の部屋でいったい何をしているんだ！ずうずうしいやつだ

フロント

ゲームスタートはこの画面から。久美子ちゃんと少し話してから別の場所に移動しよう

ゲーム中にひと休み

シーン1が終わるとコーヒーブレイクというデモ画面みたいなものが流れる。ほっと一息ついてシーン2へ。

「合宿最後の日に広野くんと見た夕日はとてもきれいでした」桃子ちゃんの合宿中の思い出が日記みたいなかんじで出てくる

浜辺

浜辺で感傷にひたる松岡先生。あいさつをしてもこのポーズをくずさないで答えてくる

おふろ

お風呂に行くとまずこの場面に遭遇。ヴィムの入浴をのぞくつもりはなかったんだけど

燈台

前作ではゲームに参加しなかったくるみちゃんもしっかり出演。燈台の前にいるよ

ロビー

森であおいさんとまじめなお話。あおいさんは、刺客と戦って勝つと必ずほめてくれる

北倉先生も引率で来ている。なかなかハデな服を着て登場している

森

どこかで現れる強敵のナース。こいつを倒せばはれてシーン1の終了

ガケ

海辺のガケにりろちゃんがいる。穴をふさいでいる板を取るといいことがある

シーン2 街に帰ってきた

シーン2は合宿を終えてメンバーが街に戻ってきてからのお話。自分のバイト先に行ったり自宅でくつろいでいたり、みんなそれぞれ普段の生活を送っているのだ。松岡先生が手料理をごちそうしてくれるというので、みんな集まろうとするあたりから具体的な話に入っていく。いつもはみんなどんな生活を送っているのかな。

道ばた

犬と散歩中のりろちゃんから、松岡先生がごちそうしてくれるという情報をもらう

スーパー

松岡先生はみんなをもてなすために、材料を買い物中。それにしても優しい先生だよなぁ

警察署

アイドルにありがちな、一日警察署長でもしているのかな？

公園

公園で会った福本くんは、一緒にくわがたごっこをしようと言う。やっぱり変なやつ

ナクドナルド

バイトにせいを出している桃子ちゃん。あれこれすすめてきて、なかなか商売熱心だ

久美子の家

合宿では写真撮影を担当。家に遊びに行ったら、写真ができているわよと言う

松岡先生の家

松岡先生の家に行ったら、すでに北倉先生がくつろいでいた。ちゃっかりしてるよ

男の子の部屋

大口の福本くんはひょうきんもの。いつでもみんなを笑わせてくれる

10月15日発売予定

MSX2で時速300kmの世界を体験できるレースゲーム

グレイテスト ドライバー

GREATEST DRIVER

T&Eソフト
☎052-773-7770

媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価　格	7,800円

2人で遊べばより楽しい！上下2分割画面のF1レース

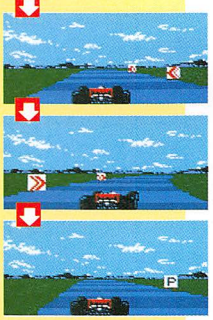
走っている感じを車載カメラで！　なんてネ

第1コーナーを抜けてすぐさま切り返し……

ふたたび右コーナー。このあたりはいそがしい

油断すると、ムキキキッとコースからはみ出る

レース中は上下2分割の画面



無事にコースにもどりふたたび右に左に走る、走る

最終コーナーを一気にかけ抜けてストレートへ

ストレート。これで1周。「P」はピットのマーク

レースは全部で16戦。本物のF1グランプリそのままに、全戦とおしての優勝を争うのだ。

ゲームは上下2つにわかれた画面で、2人同時に楽しめる3D表示のレース。上の連続写真で迫力を感じてもらえるかな？

上が1プレイヤー。F1の図は故障箇所を示すものでコース図と切り換え可能。ギヤは6速あるが切り換えは車速にあわせて自動

走りが本格的なら、マシンのセッティングもことこまか

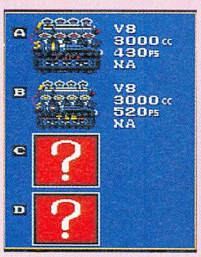
F1レースといってもレース中だけが勝負ではない。レース前の細かいセッティングが勝負を大きく左右するのだ。

このゲームにも、ちゃんとそのセッティングを決めるモードがついている。レースを始めるまえに、このモードで4つの項目（エンジン、ウイング、タイヤ、サスペンション）について、車の特性を自分の好みや天候に合わせて変えられる。

細かい説明は下の各項目ごとに書いておいたので、そっちを見て研究してみよう。このセッティングが勝利へのカギだ。

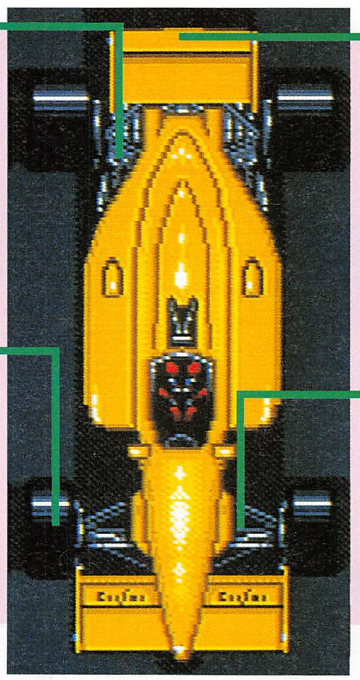
ENGINE（エンジンの選択）

エンジンを選択するモード。最初は2種類のエンジンから選べる。写真の「？」2つは、レースで入賞してポイントをかせいでいくと、正体を現して選ぶことができるようになる。はじめからいいエンジンはつめないのだ。

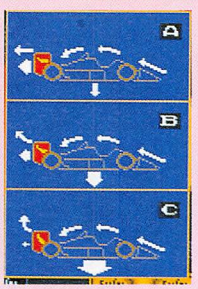


TIRE（タイヤの選択）

このゲームではコースによって天候がかわるので、レイン（雨天用）タイヤかスリック（晴天用）タイヤかをまず選ばなければならない。もうひとつ考えなくてはならないのがタイヤのかたさだ。やわらかければグリップ（接地力）が上がるかわりに長もちしなくなるという欠点がある。



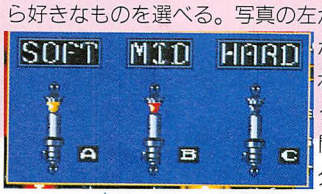
WING（ウイングの角度の選択）



ウイングの角度を設定するモード。このモードで車のダウンフォース（車を地面に押しつける空気の力）の強さを調節するのだ。写真の下へいくにつれてダウンフォースは強くなる。この力が強くなるほどコーナーでのグリップがよくなるが、最高速が落ちる。

SHOCK（サスペンションの選択）

サスペンション（タイヤを保持する部分）のかたさを選択する。このモードでは、3段階のかたさから好きなものを選べる。写真の左から右へかたくなっていく。これもコーナリング性能に大きく関わってくる部分だ。



©T&Eソフト

10月15日発売予定

FAN NEWS

10+αの冒険！200のモンスター!!
すごいデータ量のファンタジーRPG

↑ゲームに付属している世界地図。あまり役に立たないけど、キレイ

Might and Magic
マイト・アンド・マジック

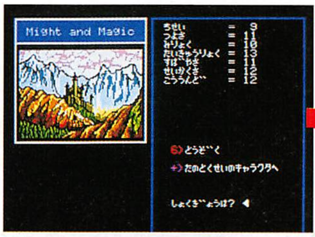
スタークラフト
☎03-988-2988

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

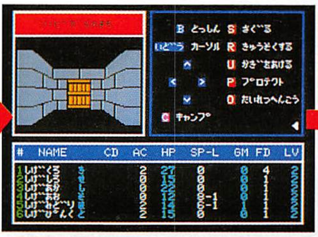
目的わからずレベル上がらず スタート直後はとってもシビア

このゲームのマニュアルには、物語も、冒険の目的も書かれていない。不安なまま、6つの職業と5つの種族を好きに組合せ、6人編成のパーティを作る。

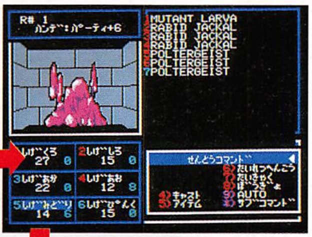
ソーピガルという町から冒険は始まる。なんと、町も地上も3D表示で妙に整理されている。戦闘シーンもシミュレーションぽく、下の運命をたどりやすい。



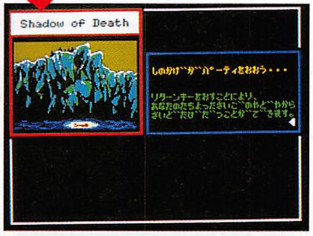
↑パーティを編成して冒険に出るぞ



↑宿を出てダンジョンへ。町も3D

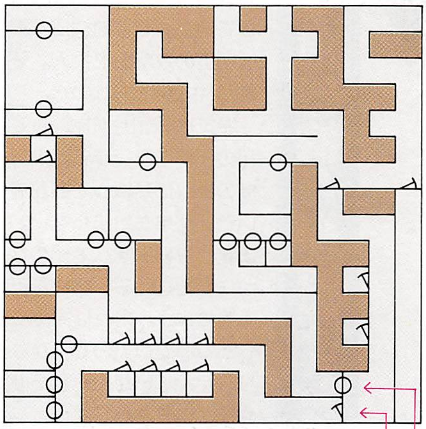


↑目的もわからず、敵に遭遇。風呂屋（戦闘）シーンに突入



↑パーティ全滅。誰でも最初はこう

ソーピガルの地下マップ



自由に通れるドア
カギのかかったドア

↑最初の町、ソーピガルの地下にあるダンジョンのマップ。比較的せまい

生き残るための知識を学んで 両手にあまるクエストをこなそう

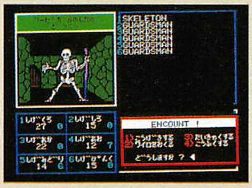
マニュアルには書いてないが、このゲームは10以上の小冒険、そして、1つの大冒険をクリアするとエンディングが見られる。

そのためには、パーティを強くし、冒険の目的を知る必要がある。ここでは、その最良の方法を紹介しよう。

パーティを強くするには？

1. 敵を倒し経験値集め

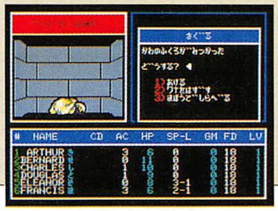
ダンジョンや地上に出現するモンスターはとても強い。最初は、町のなかに出現するモンスターと戦おう。



↑敵もパーティを組んでくるので要注意

2. あやしい場所はさぐる

小部屋に入ったとき、敵を倒したときはさぐってみよう。ゴールドが見つかる可能性があるぞ。



↑盗賊がしらべよう

3. トレーニングにはげめ

経験値が集まったらトレーニング場へ。必要な条件を満たしていれば、レベルアップでき、能力値が上がる。

↑次レベルの必要経験値も教えてくれる

4. 強い武具を買うのだ

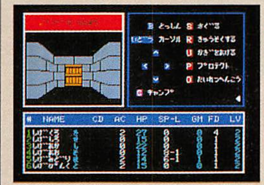
ゴールドがたまったら、より強い武器や防具を購入しよう。攻撃力・防御力が上がり、戦いがラクになる。

↑高いけど効果あり

冒険の目的を知るには？

1. まずは彫像を探そう

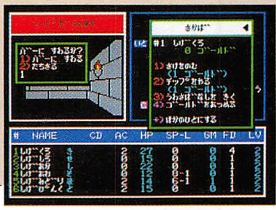
ソーピガルの町のところどころにある彫像をしらべると、最初の小冒険に関する貴重な情報が手に入る。



↑メモしておかないと覚えきれない量だ

2. 酒場で情報集めをする

酒場では、旅人たちのうわさ話が聞ける。また、バーテンにチップを渡すと、多くの情報を教えてくれる。



→酒も仕事のうちだ

3. 多くのダンジョンを歩く

この世界には20以上のダンジョンがある。とても危険な場所だが、たくさんの宝や秘密も隠されている。

↑ダンジョンは暗く、あかりが必要となる

4. 地上も歩いてみよう

地上には5つの町、いくつかの城がある。新しい土地を訪ねてみれば、新たな小冒険が始まるかもしれない。

→まるでダンジョン

©スタークラフト　※画面は開発中のものです

発売中

頃は第二次世界大戦中。単葉機「中島天山」で敵を爆撃！

FAN-NET

魚雷攻撃 フライトシミュレーター

サブロジック
☎0434-86-7715

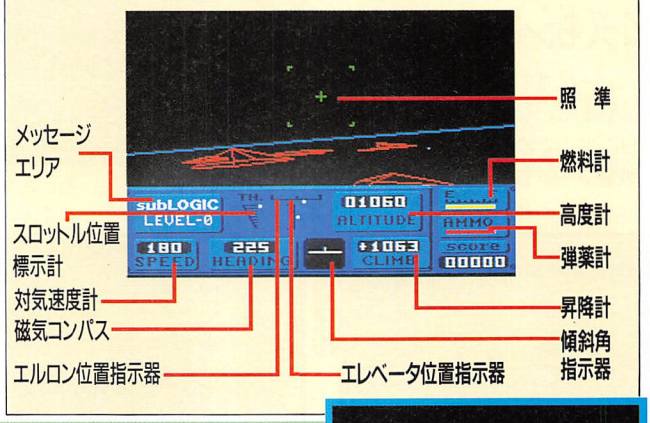
媒　体	
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
セーブ機能	
価　格	5,800円

飛行機が操縦できなきゃ何事も始まらない

第二次世界大戦後期、戦局は連合国側に有利に展開していた。そこで、日本軍は新型の攻撃機を投入。それが「中島天山」なのだ。

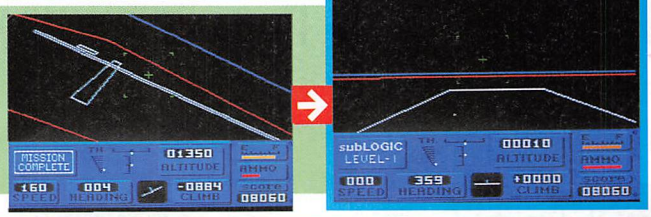
キミは「天山」を操縦して、10の任務を遂行する。飛行機の操縦に熟練しておかないと、何事も始まらない。まず、計器をすべて頭のなかにたたきこみ、訓練飛行を始めよう。飛行は実際にもとづいているので、かなりむずかしいが、それだけやりがいもある。

操縦画面



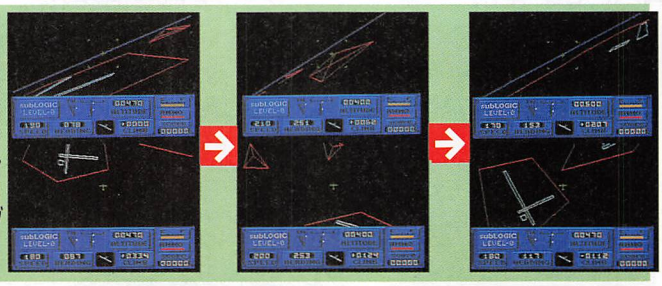
着陸

まず自機を滑走路に対して平行にし、それから高度を下げて、速度を抑えれば、着陸の失敗は少ない。



旋回

ただ右や左に操縦桿を倒すだけでも旋回はできるが、昇降舵も動かすことで、急旋回などの技術をものにできるようになるのだ。



任務は10。腕とカンだけが頼りだ

命令が下った。不安を感じつつも出撃し、途中敵戦闘機の攻撃は受けたものの、なんとか任務を完了。だが、まだ任務は9つも残っている。すべての任務を完了し、金鵄勲章4等を授与されるのは、いったいいつになることだろう。

©サブロジック

発売中

バシバシ戦う！ 待望、3Dシューティングゲーム

FAN-NEW

フィードバック FEEDBACK

テクノソフト
☎0956-33-5555

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	PAC
価格	6,800円

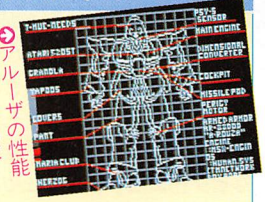
小生曰くシューティングは体力です！

操るロボットは防衛軍に残された唯一の攻撃兵器、アルーザ。最初から敵の弾を8発よけるシールドを持っているが、ふつうに使う武器はピキピキと前方に打ち出される通常弾とグルングルンと敵を追尾する誘導弾の2種類。誘導弾は、途中で敵を倒したりすると現れるパワーカプセルを取らないと使えない。パワーカプセルは撃つと色が変わって、好きなパワーアップが選べる。ただし、うまくやらないとスピードアップが欲しいのにスピードダウンを取ったりするのだ。ステージは全部で6。

FM音源対応のBGMはゲームに合っていてノリがいいし、ボスキャラも迫力満点。快感の多いシューティングなのだ。

オープニングデモ 話せば長くなるんですが…

アルーザのパイロット、マービィの住む未来都市はある日突然、超次元コンピュータ・ラキシスによって破壊された。ラキシスは人類滅亡を企み、時間を超えて人類に攻撃を仕掛け、歴史を変えようとしている。

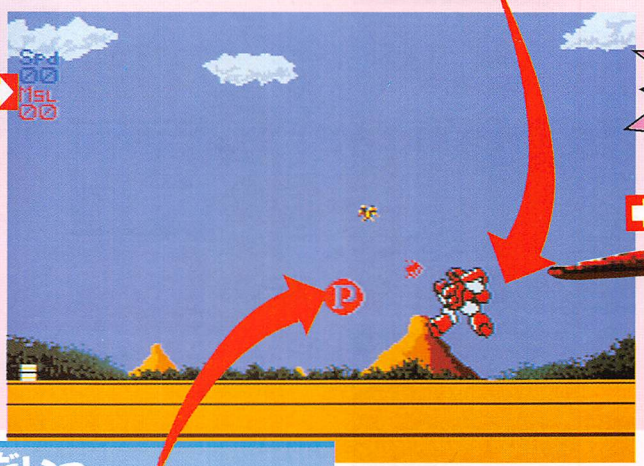


アルーザの性能はいまだ未知数

恋人を殺されたマービィ

戦えアルーザ。地球を救え！

ステージごとに3つのシーンがある。まず異次元転位場面



わたしはボス

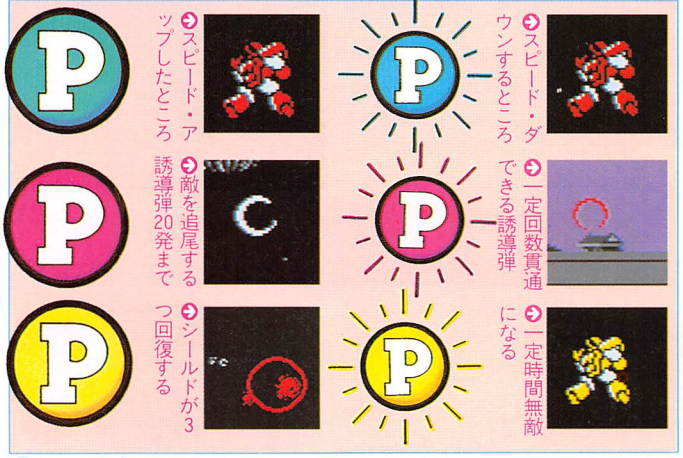
各ステージの最後にはボスが待っている

敵

弱いカモ

4匹飛んでくる　動きがすばやい

パワーカプセルだいっ



スピード・アップしたところ

スピード・ダウンするところ

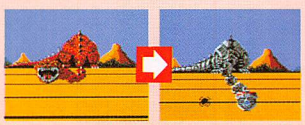
敵を追尾する誘導弾20発まで

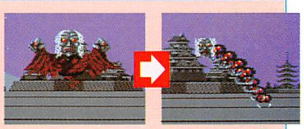
一定回数貫通できる誘導弾

シールドが3つ回復する

一定時間無敵になる

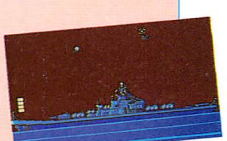
ボス攻略の傾向と対策


ステージ1の恐龍は口の中が弱点、メカ恐龍になったら楽勝！


ステージ2は城主の亡霊。目が弱点。バラバラになる！

ステージ3は山のような怪物が相手。お腹が弱点

ステージ4は爆撃機がボス。たくさんモビルスーツがわいてくる


ステージ5では戦艦まで…砲台を1つずつつぶそう

©Tecno Soft

FAN'NET

のーみそこねこね中身いろいろもりだくさん！

コンパイル
☎082-263-6006

媒　体	MSX-Audio
対応機種	MSX2 MSX2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	1,980円

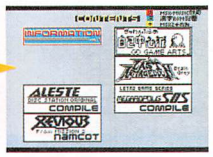
創刊号 ディスクステーション

今度はシューティング特集の2枚組1980円！

好評の創刊0号から、さらにパワーアップして登場。『ゼビウス』や『アレスタ』のシューティングをはじめ、『ぎゅわん自己』などゲームがもりだくさんだ。気になるニューハードの情報もくわわってにぎやかな内容だ。このほかに、『ラス・ハゲ』の怪獣図鑑、MSX2+の『魔王ゴルベリアス』、コンパイル社長の作品『黄河』、Mファンのコーナー、投稿作品などなど。

タイトル画面！

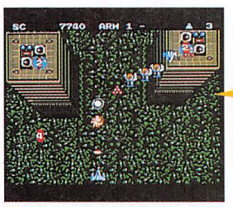
※開発中の画面 目次ね！



その1 新アレスタと新ゼビウス

シューティングっていうゲームは、なぜかあきない。『アレスタ』も終わったけど、ときどきやったりする。でも、新しい面はもっともっとうれしい。『アレスタ』に入ってない面が、ここでは遊べる。もちろんFM音源対応の超高速スクロールだ。

さらに、発売前に『ゼビウス』を体験できる。しかもオリジナル面が入っているのだ。敵の出現も、マップも自機ソルバルウの形や攻撃手段も新しい！



見たことない面だ

どんどんスクロール

その2 タコ発見プログラム『ぎゅわん自己』

キミの打ち方はどのくらいタコ(へた)か、ということを特別に診断するプログラムがこれ。『ぎゅわんぶらあ自己中心派』でもゲームが終わったら、診断してくれるけど、ここではキミの答え方でタコ度を診断する。麻雀をやったことのない人も、それなりにタコの可能性がわかる。1度ためしてみてはいかが？

おおっ

わたしはいったいどれだけタコなんざんしょ

えっ、これがわたし？ やっぱりタコなの～！

う～む

その3 アニメーションエディタとシナリオツール

カンタンな自作アニメが作れる。ツールを使えば、それなりのものができちゃうから不思議。プログラムがわからなくても十分使いこなせるのだ。

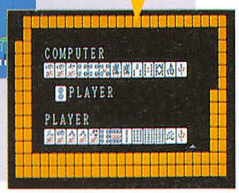
アニメ

シナリオ

その4 おみやげソフトたくさん！

とにかくたくさんのソフトがつめこまれている。9月中旬の時点でこんなにある。

社長が作った黄河



メガロポリス

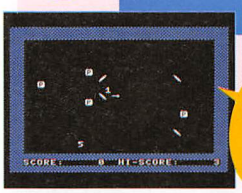
魔導師ラルバ

魔王ゴルベリアス

その5 MSX・FANのコーナー

Mファンの87年8月号に掲載された編集部が作ったプログラム。これは百字軍のボスが作ったもので、ちょっといじわる。ゲームは画面にある数字を順番に関係なく取っていくもの。ただし、左右に曲がるときに出るななめバーが残るので、どんどんやりにくくなる。ヘタをするとななめバーに囲まれてぬけられなくなる。楽しんでね！

かっこいい



ウィドレンジ・リフレクション

その6 その他いろいろ

以上紹介した以外にも、たくさんの内容が入っている。前回にもあった、CGのコーナーもその1つ。テーマは「秋」。投稿のCGも掲載予定だそうだ。

BGV

©コンパイルのほかたくさん

発売中のソフトを再チェック!

ON SALE

期間／8月15日から9月14日まで

今月も発売中のソフトをかけ足で紹介。今回の「ぶらりショップ〜」は、担当者の地元に近いという理由でLAOX武蔵小山店↗だ。

★印……MSX2専用
(R)……ROM版
(D)……ディスク版

協力　J&P町田店

★期間中に発売になったソフト

8月

15日／★あぶない丁半勝負
オメガシステム(D) 6,800円

ゲームは簡単、丁半勝負のサイコロ賭博。1000万円の融資をしてもらって大勝負。賭けに勝てばエッチなグラフィックも……

17日／★お嬢様くらぶ
テクノポリスソフト(D) 6,800円

かわいい女の子のグラフィックのトランプで、「大貧民」が遊べるゲーム。勝てば女の子が1枚ずつ服を脱いでいくのだ

20日／★ダ・ビンチ
ポプコムソフト(D) 7,300円

MSX2専用のグラフィックツール。他機種では、先に発売になっている。アイコン操作でマウス対応の使いやすいソフトだ

24日／★ガバン
マイクロネット(D) 9,800円

MSX2のスクリーン7または8専用のグラフィックツール。マウス対応で油絵的なものからアニメっぽいものまでなんでもこなす

26日／★アルギースの翼
工画堂スタジオ(D) 7,800円

古文書「翼龍の書」を使い、アルギース国の数々の謎を解き明かしながら、妖獣を倒しに旅を続けるロールプレイングゲーム

27日／★王家の谷〜エルギーザの封印〜
王家の谷〜エルギーザの封印〜
コナミ(R) 5,800円

コナミがおくるアクションパズルゲーム。キミはビック13世となり複雑な60の部屋から脱出するのだ。エディット機能もついている

28日／★クリムゾン
スキャップトラスト(D) 6,800円 ♪

謎の統首クリムゾンの魔の手から超未来世界を救う、ドラゴンクエストIIタイプのロールプレイングゲーム

28日／★不思議の壁
NEW SYSTEM HOUSE OH! (D) 7,800円

ブロックをくずすとかわいい女の子のエッチなグラフィックが出てくる、ちょっとかわった3Dのブロックくずし

9月

4日／★テスタメント
バショウハウス(D) 6,800円

PC88版にもすでに発売されているアクションゲーム。MSX2版のみ全10面の各出口にボスキャラとの戦闘が追加されている

7日／★リトルバンパイアー
チャンピオンソフト(D) 6,800円

次元を超えてやってきたドラキュラにさらわれた恋人の美樹ちゃんを助けるためにパラレルワールドを冒険するアドベンチャー

14日／★フィードバック
テクノソフト(D) 6,800円 ♪

3D表示の高速スクロールのシューティングアクション。各面の最後にはデカキャラも待ちかまえている。今月号109ページで紹介

★サイキックウォー
アスキー(R) 7,800円

すでに発売になっている『サイキックウォー』のMSXメガROM版。ゲームの内容はMSX2用のものとまったく同じ

★エグザイル
㈱日本テレネット(D) 8,800円

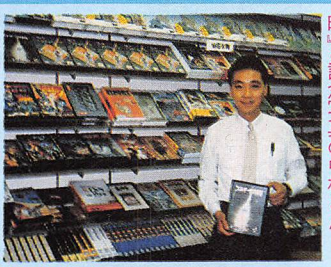
アクションゲームとロールプレイングゲームが一体化したゲーム。イスラムを舞台にした壮大なストーリーのゲームだ

アスキーの『MSX-DOS 2／128KB』(MSX 2専用、R+D、34,800円)と『MSX-DOS 2』(RAM128K以上のMSX 2専用、R+D、24,800円)は、8月26日に発売されました。なお、『MSX-DOS 2／128KB』は、現在品不足です。

★ぶらりショップひとり旅

身勝手にはじまった、このコーナーも、やっと連載第2回。今回取材したショップは、LAOX武蔵小山店。目黒駅から東急目蒲線で2つめというややマイナーな土地で、特別大きな売り場というわけではないのだけれど、MSXソフトの置かれるスペースが全体の3分の1ほどで、なかなか種類も豊富にそろっているのでMSXユーザーには便利なお店だ。売り場の中村さんに期間中のMSXの動向などについて聞いたみた。

期間中売れていたソフトはというと、やっぱりコナミから発売されている『王家の谷〜エルギーザの封印〜』。今回は、これ1本が孤軍奮闘という感じらしい。そのほかにかわったところでは、『ダ・ビンチ』と『ガバン』という2本のグラフィックツール。前者は他機種ではもう有名なもので、後者は自社で使用しているものをマイクロネットが製品にしたという便利ものだ。そのほか、期間には関係ないけれど、このお店では教育ソフトもけっこう売れているということだ。



LAOX武蔵小山店では、MSX一版がよく売れていた

売り場で『エルギーザの封印』と記念写真の中村さん

価格のあとに♪がついているソフトはMSX-MUSIC対応です。

超新作ソフト紹介！

COMING SOON

MSX2+が発表されて、ソフトもいくつか登場してきた。今月は、話題の2+のソフトを最初の2ページで3本紹介。そのほか、従来のソフトも年末にむけてガンガン登場。その数たるやページからあふれんばかり。アクション、シミュレーション、ロールプレイング、果ては囲碁のソフトまで、もはやMSXソフトはとどまるところを知らない!!

※画面はすべて開発中のものです。

レイドック2 ～LAST（ラスト） ATTACK（アタック）～

媒　体	
対応機種	MSX2+専用
RAM	64K
価　格	6,800円
ジャンル	シューティング

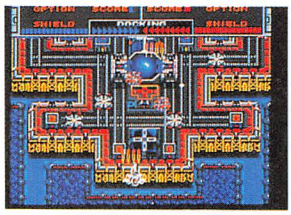
■T&Eソフト（販売：パナソフトセンター）■☎052-773-7770 ■11月12日発売予定

あのレイドックが縦横スクロールでパワーアップ

「レイドック作戦」から数世紀。突然未知の敵が侵略してきた。銀河連邦は、ストーミーガンナーを復活させ銀河を守るべく反撃にうつった……。

ついに発表されたMSX2+（エムエスエックスツープラスと読む）。T&Eソフトがおくる2+専用ソフト第1弾は、あの『レイドック』の続編、『レイドック2』だ。

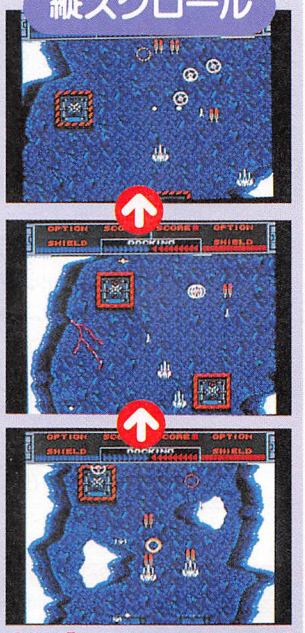
ゲームのほうはというと、基本的には『レイドック』同様、2機で戦うシューティング。地上と空中の敵をひたすら倒していくのだ。ただし、自機を上から見た画面の従来の縦スクロールの面に、自機を横から見た画面の横スクロールの面を加えた2部構成になっている。いずれも、2+の機能を生かしたスムーズなスクロールで大迫力だ。今回も、2人プレイの場合ストーミーガンナーは合体できる。合体には縦合体と横合体の2種類があり、合体時にはレベルに応じて10種類のオプションウェポンが装備可能になる。なお、『レイドック2』からは、1人プレイでもレベルに応じてオプションウェポンが装備できるようになった。RPG的要素のレベルアップ法も健在で、このレベルはディスクやPACにセーブできる。BGMは10曲用意され、2+内蔵FM音源またはFMパックに対応している。



画面が美しいのだ！

2人同時プレイがこのゲームを楽しむコツ。合体して協力しあおうね

縦スクロール



縦は『レイドック』同様。加えて斜めにもスクロールするのだ

横スクロール

横スクロールもスムーズにすごい速さで大迫力。これを見ると2+はやっぱりすごいと思ってしまう！

©T&Eソフト

F-1スピリット3Dスペシャル

■コナミ(販売：パナソフトセンター) ■☎03-264-5678 ■11月11日発売予定

媒　体	2DD
対応機種	MSX2+専用
RAM	64K
価　格	6,800円
ジャンル	カーレース

コースの起伏も再現したF-1スピリット3D版!!

『F－1スピリット』が3D表示になって、話題のMSX2+専用ソフトとして登場。

画面の3D表示もさることながら、実物さながらのコックピットや操縦性などなど、今度の『F－1スピリット』は臨場感たっぷりだ。

ゲームモードは、16戦勝ち抜きのグランプリモード、練習できるプラクティス1、2、対戦できるバトルモードの4種類。2台のMSX2+をつなげば、友達とレースができるマルチプレイも楽しめるのだ。また、ボディー、ブレーキ、サスペンション、ギア、ウイング、タイヤ、エンジンのトルク特性などのセッティングが可能なので、本物のレース感覚で楽しめるというわけだ。

3D表示で画面も内容も本格的

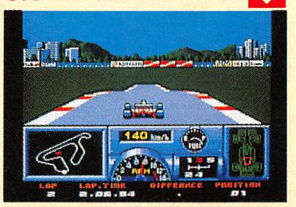
ピットインして修理箇所を選択

エンジンの回転数をあらわすタコメーターもあり、ゲームは実車感覚

コースの起伏をしっかり再現

コースの先のほうが、

見えたり見えなかったり



起伏があって運転は難しい!

魔王ゴルベリアス

■コンパイル■☎082-263-6006■12月15日発売予定

媒　体	2DD
対応機種	MSX2 MSX2+
VRAM	128K
価　格	未定
ジャンル	ロールプレイング

シナリオも変わってゴルベリアス再登場

昨年発売された『魔王ゴルベリアス』(MSX版)のMSX2、MSX2+対応版。といっても、まるまる移植したわけではなく、シナリオなども変更されているので、むしろバージョンアップ版という感じだ。

基本的なゲーム性は、MSX版と変わりなくアクションロールプレイングなのだけど、今回はデモも増え、ディスク1枚を費やしているという具合。マップもとうぜん変わって、MSX版で遊んだキミもまた楽しめるというわけだ。

ディスク1枚のオープニングのデモは見応えがある

MSX2+でイラストを取りこむ。デモにも使用

イメージイラスト。これはYJKの画面。なかなかいい雰囲気

ゲーム中のBGMも、FMパックまたはMSX2+の内蔵FM音源に対応していて、ゲームはいっそうもりあがる。MSX2でもちゃんと遊べるので、まだ2+をもってないキミも買ってそんはない。

主人公の勇者ケレシス。キミはこの勇者となって旅に出るのだ

©コナミ
©コンパイル

プレイボールII

■ソニー■☎03-448-3311■11月21日発売予定

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	野球

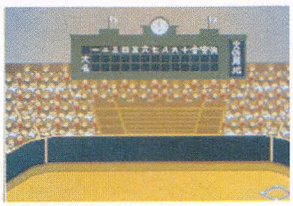
リアルに楽しむ興奮の野球ゲーム登場！

なにからなにまでリアルに再現した、臨場感あふれる野球ゲームだ。

ゲームのモードは、ペナント戦モード、オープン戦モードに加えて、チームエディットからトレーニングなど、監督気分が味わえる監督モード、多人数で遊べるホームラン競争モードの4種類。球団もプロ野球12球団のほかに大リーグをイメージした1球団、さらに昔の選手を集めたレトロ球団の全14球団。これらの球団でシリーズ優勝などが争われるのだ。

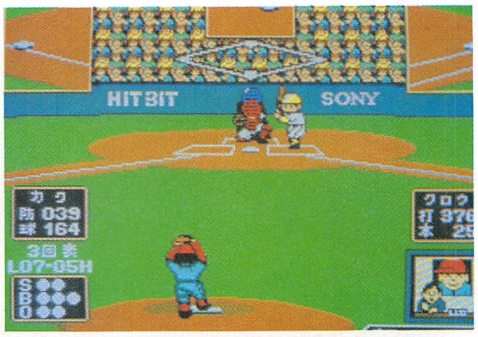
このゲームでは天候、時間も変化して、試合中に雨が降ってきて中止になるなんてこともあり得る。各選手も打率などのデータはもちろん、人格をデータで再現。行動や表情に個性が現れるという超リアルぶりだ。

また、実況生中継機能もついていて、プレイ中に試合状況や選手の状態などを、本物の解説者のごとく解説してくれて、試合にもいっそう熱がはいるというわけ。試合結果のプリンタ打ち出し機能もつくかも。BGMもFMパック対応ですばらしいFM音源の音楽が鳴りひびく。本物さながらのリアル野球ゲームを十分楽しめるぞ。



試合をする球場も選べる。これはレトロムードの球場

画面は3D表示で、バックネットから見た画面と、



バックスクリーン方面から見た画面で試合が進む

メンバーシップゴルフ

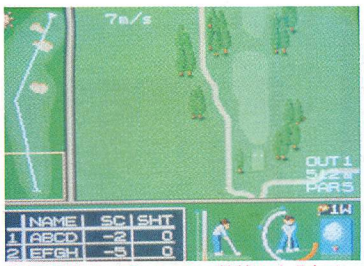
■ソニー■☎03-448-3311
■11月21日発売予定

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	ゴルフ

実在のコースをそのまま採用

4種類の有名ゴルフカントリークラブのコースレイアウトをそのまま採用した本格的雰囲気のゴルフゲーム。

ストローク、マッチ、ナッソー、トーナメント、トレーニングとプレイモードも多彩。スタンス、グリップなどプレイの細かい設定もでき、また、コースの起伏も再現されているので、プレイヤーのポーズもショットもリアルに再現。ほかにも、キャディが、キミのプレイに的確な指示を与えてくれる、アドバイス機能つき。ヘッドインパクトの瞬間も再現してくれるので、打ち方を研究することも可能、と自宅でゴルフ場の雰囲気たっぷりに楽しめるのだ。一緒にコースを回るプロは、4人の中から選択して決定。コースもじつに多く用意されている。スコアブックをプリントアウトできる機能もつく予定で、BGMはFM音源対応。



画面上のパラメータの数値に十分気をくばりながら、じっくり考えて打たなくてはダメ。本物と同じ感覚でいどむのだ

自分といっしょに回るプロは、すでに用意されている4人の中から選ぶのだ。コンペを開いて楽しもう

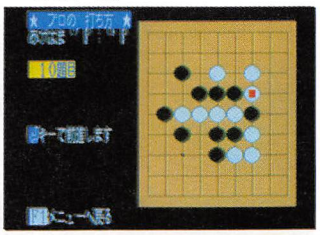
対局ミニ碁

自然に囲碁が覚えられる入門用ソフト

■マイティマイコンシステム(日本囲碁ソフト)■☎06-338-7748■10月20日発売予定

遊びながらルールがわかる、入門者から初級者向きの基本が学べる囲碁ソフト。

ゲームの内容は、対局ゲーム、石を取る練習、基本の死活、プロの打ち方、2人プレイとなっている。九路盤でのコンピュータとの対局ゲームと、人間と人間の対局ができる九路の碁盤以外は、学習用の問題形式。次の一手を解く問題や、いろいろな手筋がわかる模範的なプロの対局例など全部で70題ほど用意されている。



基本的な囲碁の手順などマスターでき入門用に最適

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	囲碁

©ソニー／KLON
©ソニー／KLON©マイティマイコンシステム

スーパー大戦略

■マイクロキャビン■☎0593-51-6482■11月下旬発売予定

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	8,800円
ジャンル	シミュレーション

4か国戦もついて大戦略がパワーアップ

ウォーシミュレーションゲームの代表格のひとつ『大戦略』の第2弾『スーパー大戦略』。すでに他機種で発売され、好評だったが、ようやくMSX2版が登場することになった。

まず、なにがスーパーかというと、2か国までしか対戦できなかった『大戦略』に比べ、4か国でも対戦できるようになったこと。生産する武器がプレイヤーによって変えられるようになったこと。それにともなって武器も増えた、というあたりが『大戦略』から変更されたおもな部分だ。

今回は、2メガROMに内蔵SRAMを搭載しての発売になったので、ソフトのみでデータのセーブやロードができる親切設計だ。ただし、ROM版のためマップのエディット機能がMSX2版には入っていないのが残念なところ。でも、ゲームは十分楽しいから許せる。

↑4か国戦のモードはスーパーならではの楽しみなのだ

↑生産方式の導入で生産する武器をそれぞれ変えられる

↑出てくるマップも新しいものばかりで、楽しさもパワーアップ

↑基本的な部分では『大戦略』とそんなに変わってはいない

死霊戦線2

■ビクター音楽産業■☎03-423-7901
■12月発売予定

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	ロールプレイング

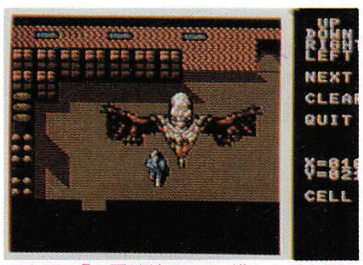
黄泉路を無事封印できるか！

運転したての原子力発電所を襲撃した謎の一団と、ときを同じくして現れた未知の敵クリーチャーの攻撃に、ラインスター島の人々は恐怖におびやかされていた。そこで、超能力特殊攻撃部隊S-SWATが乗りだした。キミは、部隊唯一の女性隊員ライラ・アルフォンとなり敵に立ち向かうのだ。

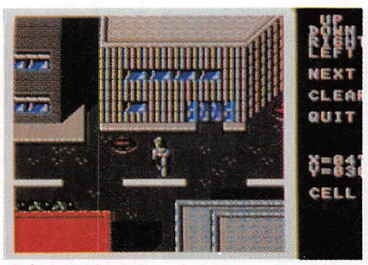
昨年発売された、ロールプレイングタイプのアクション・アドベンチャー・ゲーム『死霊戦線』の続編。

本作も、前作と同様のゲーム形式で舞台となるラインスター島のマップ上を移動し、出会った人々との会話による情報収集や敵との戦闘をくりかえして進めていく。会話や戦闘は、前作とは違いマップ上ですべて行われる。

クリーチャーの攻撃を防ぐべく、異世界とをつなぐ「黄泉路」を封印することができるか！



↑今回の『死霊戦線2』は、横から見た画面の戦闘シーンはなくなった。基本的にはすべてこういうマップ画面なのだ



↑主人公がかわいい女の子というのがこのゲームのいいところだね。敵のグロテスクさもみょうに新鮮な感じだ

スターシップランデブー

■スキャップトラスト■☎03-407-0687■10月下旬発売予定

かなりHだけどムズいアドベンチャー！

このゲームは大きくわけて、アクションシーンとスペシャルステージの2部構成になっている。アクションシーンでは、マップ上を歩いて取れるだけアイテムを取って敵の女の子を探し出すのだ。女の子を捕まえられたら、アクションシーンで取ったアイテムを使ってエッチなことをしてしまうというわけ。女の子をエッチ攻撃でまいらせると、重要な情報が聞けるというしくみだ。このスペシャルステージは最高にエッチだぞ。

↑スペシャルステージ。女の子をいやらしく攻める

媒体	
対応機種	MSX2+
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	アドベンチャー

©マイクロキャビン
©ビクター音楽産業©スキャップトラスト

中華大仙

■ホット・ビイ■☎03-360-4063■12月上旬発売予定

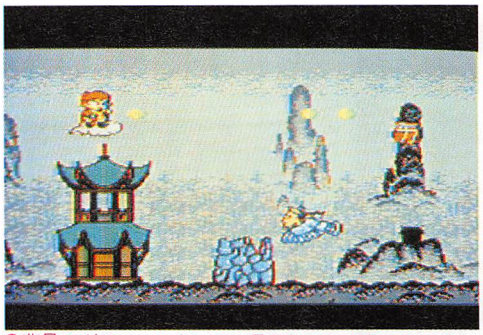
媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	6,800円
ジャンル	シューティング

水墨画の背景でゆかいな中華風ゲーム!!

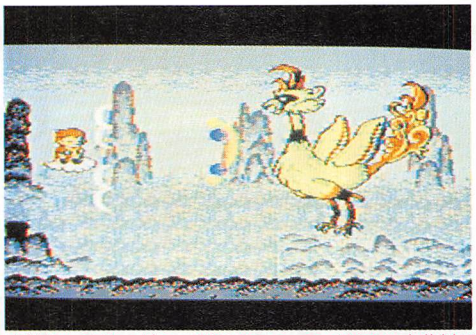
ゲームセンターで大人気のコミカルなシューティングゲーム『中華大仙』の移植版。

中国奥地にそびえ立つ人跡未踏の山々。そのふもとでは今も仙人をめざして修行をつむ人々がいるという。仙人を夢見て都からやってきた若者、主人公のマイケル・チェンが、仙人の最高位『中華大仙』をめざし、長くけわしい修行の旅を続けるというのがこのゲームのお話。

キミはマイケル・チェンとなって、なみいる敵を倒して、中華大仙の位をめざすのだ。ゲームは横スクロールのシューティング。ただし、背景が中国を意識した水墨画のようなグラフィックで、ちょっとかわった雰囲気のゲームになっている。敵キャラクタも、ギョウザ、シューマイ、麻雀パイなどなど、すべて中華風というこったシチュエーションでいっそう楽しい。全5ステージで、各ステージの最後にはボスキャラが待ちかまえているぞ。12種類ある法術をうまく使いこなして、仙人の位を上げよう。法術は、ステージ途中に出てくるドアに入ると装備できる。ステージが進むにつれて、これらの法術も強いものが手に入るようになるのだ。キミも中華大仙をめざしガンバレ!



背景のグラフィックについ見とれてしまうぐらい美しい画面。MSX2版でもアーケード版の美しさを再現



敵キャラは、ギョーザだのシューマイだのと中華料理が主体。ほかにも中国風イメージのものがいっぱい登場

ステージの最後にはボスキャラが待ち受けているのだ。強敵だぞ

センターコート

■ナムコ■☎03-756-2311
■12月中旬発売予定

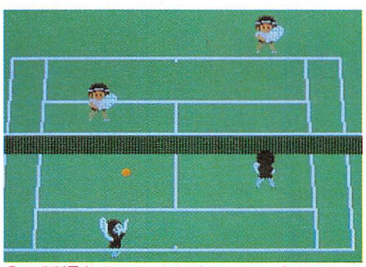
媒　体	未定
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	6,800円
ジャンル	テニス

コートも選べる楽しいテニス

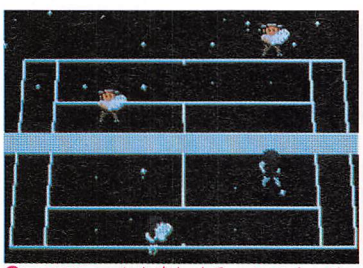
ファミコンですでに発売されている『ファミリーテニス』のMSX2版というわけでタイトル以外内容は同じ。

トレーニング、エキジビション、トーナメントの3種類のプレイモードとウォッチモードが用意されたテニスゲームだ。ハード(球足の速い硬いコート)、ローン(球があまりはずまない芝コート)、クレー(球足のおそい土コート)、コスモ(球が高くはずむ宇宙の無重力コート)の4つからコートを決めて試合開始。プレイヤーは30人の選手から1人を選んで戦うのだ。ここで選んだ選手によっては、ロブやダイビングショットなどの小技が使えたりする。スライスやトップスピンなどの球種の使いわけも可能で、本物さながらの試合が楽しめるのだ。

キミもテクニックを身につけて、グランドスラムを達成しよう!



4種類あるコートによって、ゲームの難易度がかわるといってもいい。シングルでもダブルスでも遊べる



コスモコートも楽しめる。このページの写真は開発中の画面なので、色などが発売までに多少変更されるらしい

コナミゲームコレクション Vol.1〜4

なつかしのゲームをまとめて遊べる!

■コナミ■☎03-264-5678■11月16日発売予定

今まで登場したコナミのMSXゲームが、5タイトルずつディスクに入って発売される!

魔城伝説、けっきょく南極大冒険、イー・アル・カンフー、ツインビー、タイムパイロット、ハイパーオリンピックやハイパースポーツなどなど、アクション、スポーツ、シューティング、スポーツIIとジャンルごとにわけてVol.1〜4の4作登場。各4,800円という安さもうれしい。昔のゲームだなどとあなどると損をすることになる!

なつかしい魔城伝説。昔のゲームがたくさん遊べる

媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	各4,800円
ジャンル	バラエティ

©タイトー
©ナムコ©コナミ

ゲームもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

COMING SOON

★マークは MSX2専用のゲームです。

MSX 新作発売予定表

■ソフトと本

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日		タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
10月	7日	★めぞん一刻　完結篇(R)/マイクロキャビン/7,800円♪
	8日	◎ディスクステーション創刊号(D)/コンパイル/1,980円♪
	10日	★Gulliver(D)/コンピュータブレイン/7,800円
	上旬	★ラスト・ハルマゲドン(D)/ブレイン・グレイ/7,800円♪
	上旬	★怨霊戦記(D)/ソフトスタジオWING/9,800円
	15日	★アークス(D)/ウルフチーム/8,800円♪
	15日	★マイト・アンド・マジック(D)/スタークラフト/9,800円
	15日	★グレイテストドライバー(D)/T&Eソフト/7,800円♪
	15日	★クインプル(D)/BIT²/5,800円♪
	中旬	♤R-TYPE(R)/アイレム/7,300円♪
	中旬	★GCARD(D)/ハル研究所/10,000円
	20日	★対局ミニ碁(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
	21日	★アウトラン(R)/ポニーキャニオン/6,800円
	21日	★文書作左衛門(D)/ソニー/6,800円
	21日	★はがき書右衛門(D)/ソニー/7,800円
	21日	★MSX標準日本語カートリッジ(R)/ソニー/17,000円
	31日	★ハイデッガー(D)/ザイン・ソフト/7,800円
	下旬	◎スターシップランデブー(D)/スキャップトラスト/7,800円
	下旬	★暗黒神話(D)/東京書籍/6,800円
	下旬	★写真館Ⅲ(D)/ハード/6,800円
	?	★まじゃべんちゃー(D)/テクノポリスソフト/7,800円
	?	★原宿アフターダーク(D)/工画堂スタジオ/8,800円
11月	8日	MSX・FAN12月号(本)/徳間書店/360円
	10日	★トワイライトゾーンⅡ(D)/グレイトソフト/7,800円
	上旬	★ウォーミング(D)/コスモスコンピュータ/4,800円♡
	11日	●F-1スピリット3Dスペシャル(D)/パナソフト/6,800円
	11日	♤ぎゅわんぶらあ自己中心派(R)/ゲームアーツ/6,800円♪
	12日	●レイドック2(D)/パナソフト/6,800円♪
	16日	★コナミゲームコレクションVol.1~4(D)/コナミ/各4,800円
	21日	★プレイボールⅡ(D)/ソニー/6,800円
	21日	★メンバーシップゴルフ(D)/ソニー/7,800円
	25日	MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー④(本)/徳間書店/780円
	26日	★スナッチャー(D:専用カートリッジつき)/コナミ/9,800円
	下旬	★スーパー大戦略(R)/マイクロキャビン/8,800円
	下旬	★テトリス(D)/BPS/6,800円
	下旬	★MUSICエディタ音知くん(D)/TAKERU/4,800円♡
	下旬	★サイコワールド(D)/ヘルツエンジニアリング/6,800円
12月	1日	★少女遊戯(D)/グレイトソフト/7,800円
	2日	★白夜物語(D)/イーストキューブ/7,800円
	2日	★ケンペレンチェス(R)/ポニーキャニオン/5,500円
	2日	★阿佐田哲也の実戦麻雀(R)/ポニーキャニオン/5,800円
	3日	★コナミの占いセンセーション(D)/コナミ/4,800円
	8日	MSX・FAN'89年1月号(本)/徳間書店/360円
	8日	★ディスクステーション2号(D)/コンパイル/1,980円♪
	上旬	★幽霊君(R)/システムサコム/6,800円
	上旬	★ゼビウス(R)/ナムコ/6,800円♪
	上旬	★中華大仙(D)/ホット・ビイ/6,800円
	上旬	★琥珀色の遺言(D)/リバーヒルソフト/9,800円♪
	中旬	★センターコート(媒体未定)/ナムコ/6,800円
	中旬	ワンダーボーイⅡ(R)/日本デクスタ/価格未定
	中旬	★秘録　首斬り館(D)/BIT²/8,800円
	中旬	★ファンタジーⅡ(D)/ボーステック/9,800円
	21日	★ウルティマⅠ(D)/ポニーキャニオン/6,800円

発売予定日		タイトル(媒体)/メーカー/予定価格
12月	下旬	三つ目がとおる(R)/ナツメ/価格未定
	下旬	MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー④(R)/徳間書店/5,800円
	下旬	★テラクレスタ(R)/日本物産/5,800円
	?	★美しき獲物たちPART5(D)/グレイトソフト/4,000円
	?	★アルギースの翼(R)/工画堂スタジオ/7,800円
	?	◎魔王ゴルベリアス(D)/コンパイル/価格未定♪
	?	★テレフォンクラブフォーカス(D)/コンピュータブレイン/価格未定
	?	★ベトナム1968(D)/スキャップトラスト/価格未定
	?	★ガルフォース　怒涛のカオス(D)/スキャップトラスト/7,800円
	?	★華三昧(D)/STUDIOオフサイド/6,800円
	?	★サイオブレード(D)/T&Eソフト/8,800円♪
	?	★雀豪①(D)/ビクター音楽産業/価格未定
	?	★セーラー服美少女図鑑(D)/フェアリーテール/3,800円
	?	★JIS囲碁学校中級(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
	?	★棋譜入力&通信対局(D)/マイティマイコンシステム/12,800円
	?	★二連星PART5(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
	?	★気まぐれオレンジロード(D)/マイクロキャビン/7,800円
'89年1月以降		★アンジェラス(D)/エニックス/価格未定♪
		★今夜も朝までPOWERFULまあじゃん2(D)/デービーソフト/価格未定
		★第4のユニット3(D)/データウエスト/価格未定♪
		◎スターダスト・ハイスクール(D)/データウエスト/7,600円
		★エグザイル2(D)/㈱日本テレネット/価格未定
		★ガルフォース　虹の彼方に(D)/スキャップトラスト/7,800円
		★マイト・アンド・マジックⅡ(D)/スタークラフト/9,800円
		★ザ・ゴルフ(R)/パック・イン・ビデオ/6,800円
		★シャーロックホームズ(D)/パック・イン・ビデオ/6,800円
		★エメラルドドラゴン(D)/バショウハウス/価格未定
		★クレイジークライマー(R)/日本物産/価格未定
		★写真館Ⅲアウトサイドストーリー(D)/ハード/価格未定
		★ソーブランドⅡ(D)/ハード/価格未定
		★釣りキチ三平(R)/ビクター音楽産業/価格未定
		★死霊戦線2(D)/ビクター音楽産業/価格未定
		★殺しのドレス(D)/フェアリーテール/6,800円
		★抜忍伝説Ⅱ(D)/ブレイン・グレイ/価格未定
		★ドーム(D)/システムサコム/9,800円
		★シャティ(D)/システムサコム/価格未定
		★首都奪回(D)/ZAP/価格未定
		★名監督(D)/JDS/価格未定
		★アメリカンフットボール(D)/ビングソフト/6,800円
		★天地を喰らう(D)/ウインキーソフト/6,800円
		★東京終末戦争(R)/テクノポリスソフト/価格未定
		★ディアブロ(D)/ブロダーバンドジャパン/6,800円
		★ディガンの魔石(D)/アーテック/価格未定
		★ウルティマII(D)/ポニーキャニオン/7,800円
		★孔雀王(D)/ポニーキャニオン/5,800円
		★ラスト・ハルマゲドン2(D)/ブレイン・グレイ/価格未定

■ハード

発売予定日	商品名(商品内容)/メーカー名/予定価格
10月21日	FS-A1WX(MSX2+)/松下電器/69,800円
10月21日	FS-A1FX(MSX2+)/松下電器/57,800円
10月21日	HB-F1XDJ(MSX2+)/ソニー/69,800円
11月4日	PHC-70FD(MSX2+)/三洋電機/64,800円
11月21日	CMT-A14F1(カラーディスプレイモニタ)/三洋電機/64,800円
12月?日	FS-IFA1(♤)/松下電器/価格未定

♤松下電器から発売のU1ワープロ用ハンディプリンタとイメージスキャナが使えるようになるインターフェースカートリッジです。

この情報は9月27日現在のものです。

♪記号が増えました。◎はMSX2か2+かによって機能が切り換わります。●はMSX2+専用です。価格のあとの♪はMSX-MUSIC対応です。
♤は、MSX1、2両対応で、ハードによってグラフィックが切り換わります。♡はソフトベンダー武尊でしか買えないソフトです。

ジャンルにこだわりたくないオールマイティソフトハウス

FAN CLIP シンセサウルス

辻谷執茂子

(BIT²・開発部長)

自社ブランドとしては『ファミクル・パロディック』がデビュー作で、最近、音楽ツール『シンセサウルス』を出したBIT²。取材をお願いしたら開発部長が会ってくれることになった。東京・千駄ヶ谷にあるオフィスをたずね、応接室で待っていると、若い女の人が出てきた。秘書の方かなと思っていたら、その方が辻谷部長だった。

私、大学は家政科で、コンピュータとはぜんぜん関係なかったんですけど、じつはSFが好きで……。アシモフとかハインラインとかが好きです。SFを読んでいると、コンピュータが夢のように描かれていて、そんな世界にあこがれました。それで、コンピュータ関係の仕事をしたいなと思っていたんです。

プログラマになったきっかけ

『とらばーゆ』を見てたら、プログラマ募集、未経験者可というのがあって、仕事の内容も知らずに入ったんです。それが最初の会社で、アーケードゲームを作っているところでした。

そのあと、知り合いのプログラマが会社を作るというので、そちらで仕事をすることにしました。その会社から87年の1月にBIT²が生まれたんです。

プログラミングの仕事は、SFであこがれていた世界とは別の意味でおもしろいと思います。

つじたにともこ　1962年、東京都生まれ。大妻女子短大家政科卒。アーケードゲームのプログラマを経て、ソフトハウスに入り、そこからBIT²創立に参加。現役のプログラマでもある。

なにをやるにもいろんな方法があって、そのなかで自分なりに最善の方法を見つけていくのもやりがいがありますし、とくにゲームのソフトは作品を作っていく充実感がありますね。

シンセサウルスに手ごたえ

まえから音楽ソフトを出したいなと思っていて、FMパックが出るのをきっかけに作ることにしたのが『シンセサウルス』です。うちで開発用に使っていたツールをもとにして、見て楽しくてわかりやすいものを目指しました。音のことをなにも知らなくても、スイッチをいじるとそれだけで音が変わり、目で見ながら実験できるような……。

ツールですから、ゲームと違ってそれほど反響はないんじゃないかと思っていたんですが、発売まえから問い合わせがけっこうあってちょっと驚きました。ちょうどMSXユーザーが音に興味を持ちはじめていた時期だったのかもしれませんね。

今は、年末か来年の春休みあたりに、シンセサウルスを使った作曲コンテストをやろうかなと考えているところです。

ジャンルにこだわらずに

年末には『秘録首斬り館(くびきりやかた)～逐電屋藤兵衛(ちくでんやとうべえ)～』というAVGを出します。それから、これはまだ未定ですが、今、開発用に使っているものをたたき台にしたグラフィックツールを出したいなとも思っています。

ジャンルを限定しないで、いろんなソフトを作っていくソフトハウスでありたいですね。

左＝静かな調子で淡々と語る辻谷さん。中央＝開発室のなか。首斬り館のグラフィックを作成している最中だった。マウスを使って、直接ディスプレイにかきこんでいるんだそうだ。右＝同じ部屋の反対側にある音楽開発専用のコーナーでヘッドホンをつけて作業中

■PUBLISHER＝山下辰巳〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社■EDITOR＝山森尚■EDITOR IN CHIEF＝北根紀子■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之■SENIOR EDITORS＝今野文恵＋渋谷隆■EDITORIAL STAFF＝上村治彦＋永吉敏男＋三浦昭彦■ASSISTANT EDITORS＝安藤敏＋太田雅季＋尾上全利＋小林英憲＋白戸知己＋高田陽＋引田伸一＋福成雅英＋松村賢司■STAFF PHOTOGRAPHER＝浜野忠夫■CONTRIBUTORS＝相沢浩仁＋田崇由紀＋諏訪由里子＋福田英幸＋星野博和＋横川理彦〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝渡部孝雄■EDITORIAL DESIGNERS＝デザイラ〈釜田泰行＋柳井孝之〉＋若尾輝見＋鈴木潤＋山口浩司＋長山眞■ILLUSTRATORS＝高木祐一＋青柳義郎＋遠藤主税＋しまづ★どんき＋野見山つつじ＋なつやませいじゅ■COVER ARTIST＝高柳祐介■COVER PHOTGRAPHERS＝矢藤修三＋大嶋一成■FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋㈱ワードボップ〈筒井雅浩・石塚壮一・崎山裕子・平間順子・熊木紀久枝・姫野典子・佐取恵〉■PRINTER＝大日本印刷株式会社

©徳間書店　1988　本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

EDITOR VOICE

これからがシーズンだ。MSXユーザーにとっても、MSXユーザー候補にとっても、なにかと目移りする新製品ラッシュの季節がやってきた。今月の末あたりから新年にかけて、新作ソフトやMSX２＋の新機種が続々発売されてくる。ただでさえ、予算には限りがあるというのに。悩ましい日々は果てしなく続き、いきおい、Mファンを参考にして次期主力購入ソフトなどを決定しようとするユーザーが増えるだろう。そんな読者の求めに応じて、わたしたちはできるだけ正確で、わかりやすい記事を作るために、こまめに取材攻勢をかけていく。ファンダムは、新しくMSXユーザーとなる人に向けた記事を作り、十字軍も、とりあえず現在持っているソフトをもっと楽しむための記事作りにせいを出す。カミングスーンは押し寄せる新作情報の整理におおわらわだ。だから、買ったばかりのバイクを乗り回すのをがまんしているN、新車でドライブに行くのをがまんしているKなど犠牲者があいつぎ、十字軍のムックは出すわ、ファンダム増刊を作るわ、入院するわ、子どもは生まれるわで、ほんと、たいへんなんスから、

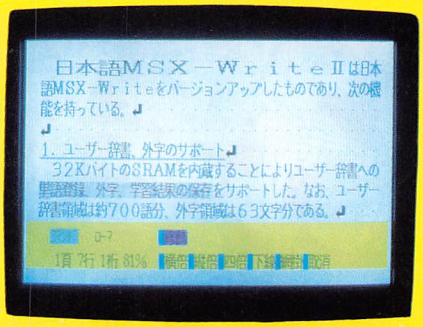
次号12月号は
季節がら
あたたかな気持ちで
11月8日発売!

AD INDEX

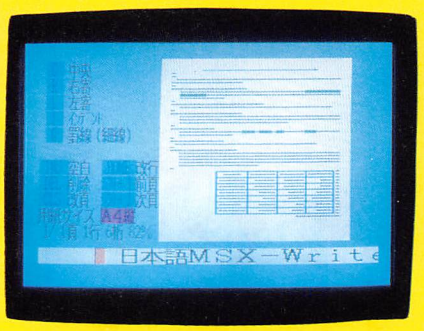
アスキー……119
ゲームアーツ……90
コナミ……120、表3
三洋電機……80、81
ソニー……表2、3、4、5
T&Eソフト……93、94、95
電子技術教育協会……47
東京書籍……83
徳間書店……86、92、96
ナツメ……91
パナソフトセンター……87
BIT²……6
ブレイン・グレイ……84、85
マイクロキャビン……88、89
松下電器産業……表4
リバーヒルソフト……79
和知電子機器……82

ASCII
ASCII CORPORATION

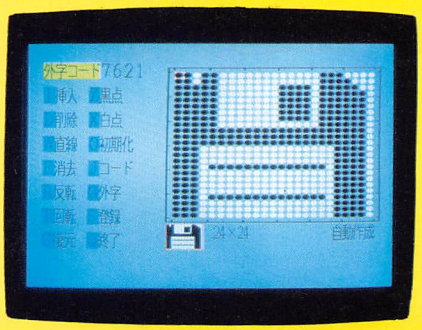
●編集画面→画面下部のコマンド・メニューから選択するだけで簡単にコマンドが実行できます。



●文字修飾→文字修飾は画面に表示されるため、仕上りをイメージしながら編集できます。



●レイアウト→印刷イメージを見たい、罫線を引きたい…全体が見えるレイアウト画面が便利です。



●外字登録→特殊な文字やマークも簡単に作成できるので、表現力も一段と豊かになります。

●外字コード表画面→登録した外字を一覧表示。どんな外字を登録したのかを一目で確認できます。

日本語MSX-WriteⅡは、自由に単語の登録ができるユーザー辞書や、特殊な文字を作成できる外字登録もサポートした本格的なMSX2専用日本語ワープロソフトです。JIS第1、第2水準の文字6,806文字を漢字ROMとして内蔵しているので、特殊な漢字が入った人名や地名もOK。ブラインドタッチに充分対応する高速変換と豊富な文字修飾機能を備えているので、高品質の文書まで自在に作成することができます。

高速変換+ユーザー辞書や外字もサポート。
本格派日本語ワープロソフト

MSX2で新発売

▶日本語MSX-WriteⅡの主な特長●高速変換：従来のMSX-Writeに比較してカナ漢字変換速度は2倍強。●ユーザー辞書・外字機能：内蔵された32KバイトのSRAMによって特殊な単語を登録したり、特殊な文字や記号を作って使用することができる。登録できる単語数は約700、特殊文字は63文字。●文字修飾：横倍角、縦倍角、4倍角、下線（3種）、網かけ（3種）と文字修飾も豊富。●罫線：太線、細線の2種類の罫線が使用可能。●JIS第1、第2水準漢字ROM内蔵。●データ互換：MS-DOS標準テキストファイルの読み込み、書込みが可能。●1行40文字モードをサポート。●ユーザー辞書、外字のバックアップ機能。

日本語 にほんご MSX-WriteⅡ エムエスエックス・ライトツー

価格：24,800円（送料：1,000円）

MSX2専用、128K以上のVRAMを装備したMSX2パソコンでのみご使用になれます。

は、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

MSX2は、㈱アスキーの商標です。

MS-DOSは、米国マイクロソフト社の登録商標です。

●日本語MSX-Writeユーザーの皆様へ：〔日本語MSX-WriteⅡ〕優待販売のご案内をお送りいたします。登録がまだお済みでない方は、早急にユーザー登録ハガキをご返送ください。●カタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部FAN係までハガキでお申し込みください。〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー 営業本部 TEL.03(486)8080

株式会社アスキー

KONAMI

【屑鉄処理】

人か、スナッチャーか？
極限にまで高められた恐怖は、
対スナッチャー用特殊警察班を生んだ。
危険を買う、訓練された、非情の男たち。
人々は彼らをジャンカー＝屑鉄処理と呼ぶ…

西暦2042年、狂気と退廃の街
ネオ・コウベ・シティを舞台に
くりひろげられる推理、追跡、銃撃戦。
コナミ人魂のDISKゲームは、
スリル&サスペンスにみちた
サイバーパンク・アドベンチャー。
凍てつく冬の訪れとともに
人類の存亡をかけた
あくなき捜査が始まる。

サイバーパンク・アドベンチャー●スナッチャー

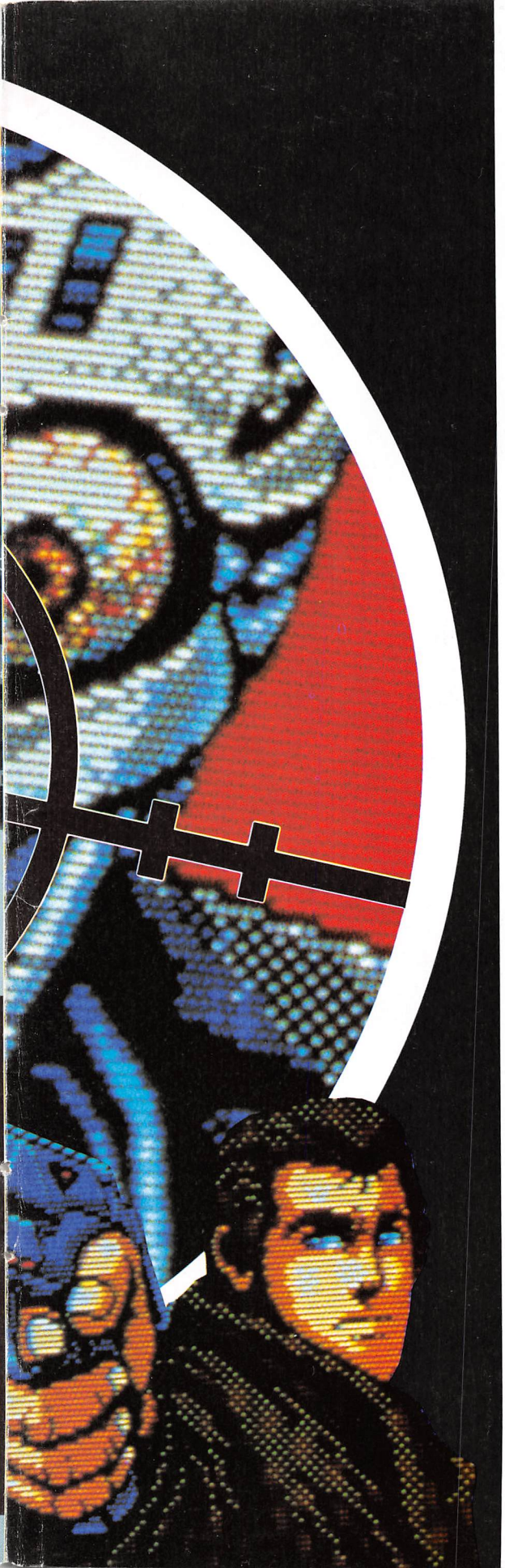
SNATCHER™

予告第3弾

MSX2対応　3.5″2DD(ディスク3枚組)+スナッチャー専用サウンドカートリッジ付　9,800円
PC8801(SR以降)対応　5″2D(ディスク5枚組)　FM音源対応(ステレオ)　8,800円

11月26日同時発売

●MSXマークはアスキーの商標です。
©KONAMI 1988



なつかしのあのゲーム、このゲームがパックで新登場!

KONAMI GAME COLLECTION

Vol.1 アクションシリーズ(2枚組)

- 魔城伝説
- けっきょく南極大冒険
- イー・アル・カンフー
- イーガー皇帝の逆襲
- 王家の谷(ディスクバージョン)

Vol.2 スポーツシリーズⅠ

- コナミのボクシング
- コナミのテニス
- ビデオハスラー
- ハイパーオリンピックⅠ
- ハイパースポーツⅡ

コナミ・ゲームコレクションVol.1、Vol.2

MSX2対応　3.5"2DD(ディスク版)　各4,800円　11月16日発売

★ひきつづき、Vol.3・Vol.4もでるよ!楽しみに待っててネ。

エルギーザの封印・ゲームエディット
コンテスト開催中!

GAME EDIT CONTEST

くわしくは、パッケージの中の応募用紙をご覧ください。

あのグラディウスが、アニメビデオになった!

沙羅曼蛇 BASIC SAGA
瞑想のパオラ

快調制作中
11月発売予定
乞うご期待!

おわび

かねてより告知中のMSX2対応「ブレイクショット」は、誠に勝手ながら発売を中止させて頂くことになりました。お問い合わせ頂いた方々には大変ご迷惑おかけいたしましたことを、心よりお詫び申し上げます。

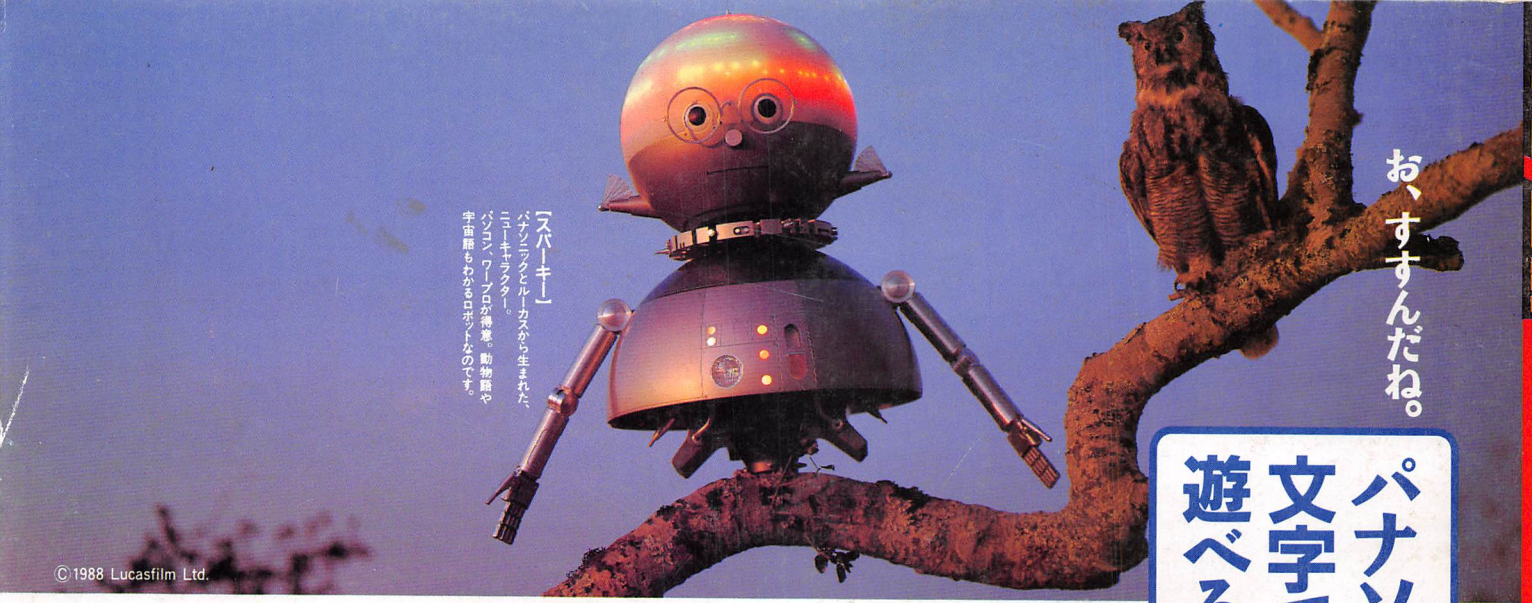
週刊テレホンサービス実施都市

関東地区
本社:03-262-9110
関西地区
大阪:06-334-0399
北海道地区
札幌:011-851-3000
東北地区
青森:0177-22-5731
秋田:0188-24-7000
北陸地区
新潟:025-229-1141
四国地区
愛媛-松山:0899-33-3399
九州地区
福岡-天神:092-715-8200
福岡-大牟田:0944-55-4444
鹿児島-志布志:0994-72-0606

コナミ株式会社

本社　〒101東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店　〒561大阪府豊中市庄内栄町4-23-18
札幌営業所　〒060札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所　〒810 福岡市中央区天神2-8-30

MSXFAN 1988 NOVEMBER 11月号
昭和63年11月10日発行
第2巻第11号(通巻20号)
第三種郵便物認可
発行人 山下辰巳
編集人 山森尚
発行 株式会社徳間書店
編集 徳間書店インターメディア株式会社
〒105-55東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231(代)
〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627(代)
定価360円



パナソニックなら、文字でも、がぜん遊べるのである。

パソコンなのに、ワープロ機能がぐぐんと充実。ラップトップワープロ(パナワードU1シリーズ)との互換性もある、マウスも使える。

(別売コンバータソフト使用)
カタカナ辞書や連文節一括変換機能、マウスも使える豊富な編集機能など、ワープロ機能がぐぐんと充実。
画面も3行×41行の大量表示。初心者にやさしい初級モードやレッスン機能も内蔵しています。

24ドット印字、JIS第1/第2水準漢字フォント内蔵のプリンタFS-PK1 (別売・標準価格42,800円・近日発売予定)

マウス FS-JM1
(別売・標準価格7,800円)

内蔵ソフトも、たのしくて便利。

アドレスやネームカードのデータベースソフト、AVラベル印字ソフトなど、たのしくて便利な内蔵ソフトも搭載しています。

MSX2+だから自然画に近い画像で、漢字BASICも搭載。WXには、さらにFM音源も。

なんと19,286色が同時表示可能。16ビット機もびっくりの画像を実現。漢字BASICも搭載して、プログラムもいっそう便利になりました。さらに、WXはリアルで美しい、FM音源を採用。いろんな音づくりも楽しめます。

A1WX

パナソニック MSX2+ パソコン
FS-A1WX 標準価格69,800円

MSX2+ パソコンは、MSX MSX2 のソフトも使用できます。
▶マウスを駆使に25色のコンピュータグラフィックスがカンタンに楽しめるクラフィック・ツールなど3つのソフトがふくまれたスクイ!!▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業(株)情報機器部 MAF係。
MSX2+はアスキーの商標です。

(フロッピー搭載の MSX2+ 標準機、FS-A1FX 57,800円も同時発売です。)

MSX2+は、ゲームの迫力もちがう。

MSX2+専用ゲームソフト新登場!!(11月発売予定)
★T&Eソフトから——タテ・ヨコ・ナナメ"ぐるんぐるんスクロール"「レードック2」(¥6,800・2DD×2枚組)
★コナミから——"マルチプレーヤ"対応「F1スピリッツ 3Dスペシャル」(¥6,800・2DD×2枚組)

心を満たす先端技術——Human Electronics 松下電器産業株式会社

パソコンを新しくするのは、パナソニックです。

Panasonic

©徳間書店 1988
印刷・大日本印刷 Printed in Japan
雑誌 12089—11